MICRO Manía

Año IV • N.º 35 — Sólo para adictos — 375 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla 355 ptas.

EL MUNDO PERDIDO
Descubrimos el misterio de la caverna

INSIDE OUTING
La culminación de la tercera dimensión

MAPAS y POKES

Black Lamp
La leyenda del dragón de Allegoría

D'ANGEL 88

PLANOS y CARGADOR

ROLLING THUNDER
Una arriesgada misión para un agente muy especial

Arcades para poner a prueba tu sangre fría

ARKANOID II · FIREFLY · DEFLEKTOR · NORTH STAR

HOBBY PRESS



AÑO IV. N.º 35. Mayo 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)





Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
Pedro Pérez
José Emilio Barbero
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José Manuel Muñoz
José J. García Quesada
David Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaria
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Ángel García
Portada
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Javier Bermejo
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S. A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime
Lerner
Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

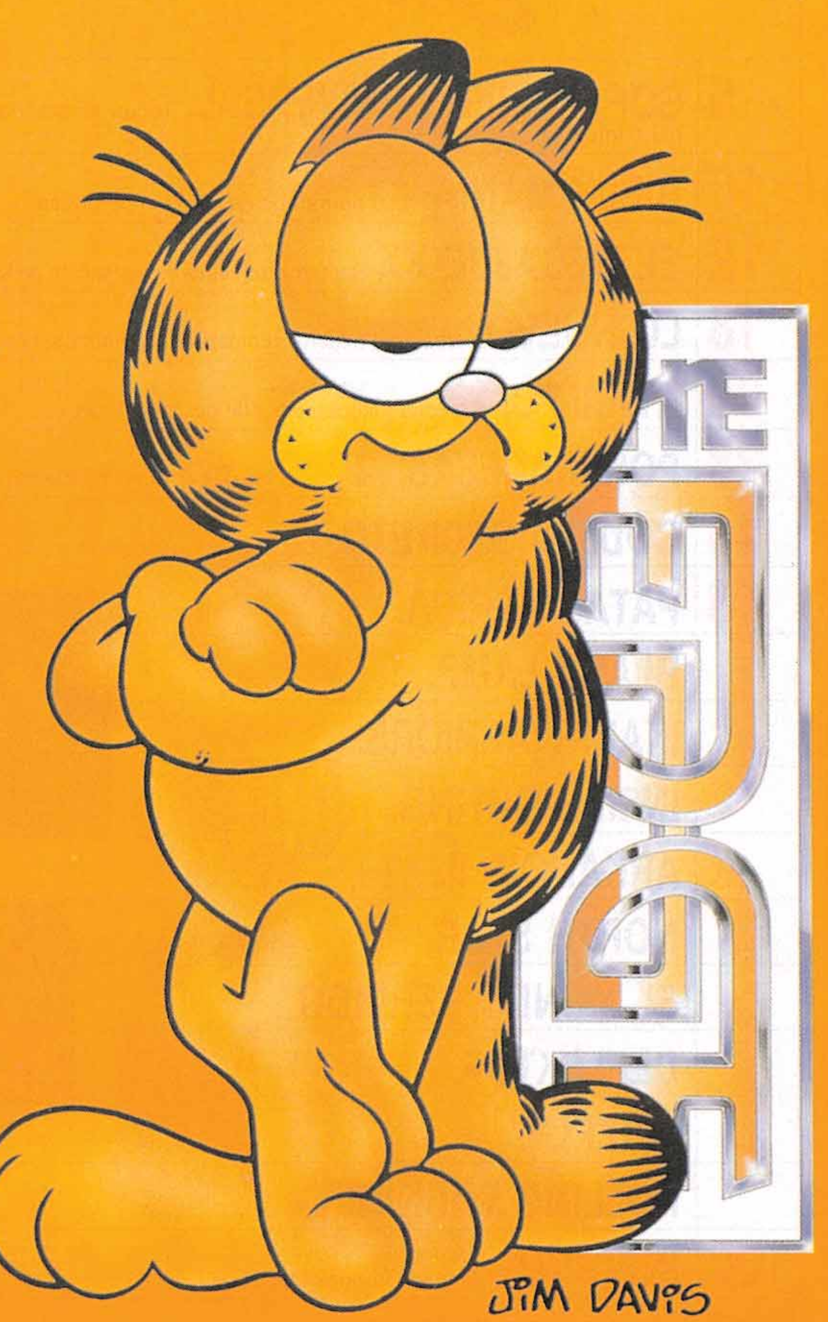
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



Garfield

"BIG, FAT, HAIRY DEAL"

23 de MAYO
a la VENTA

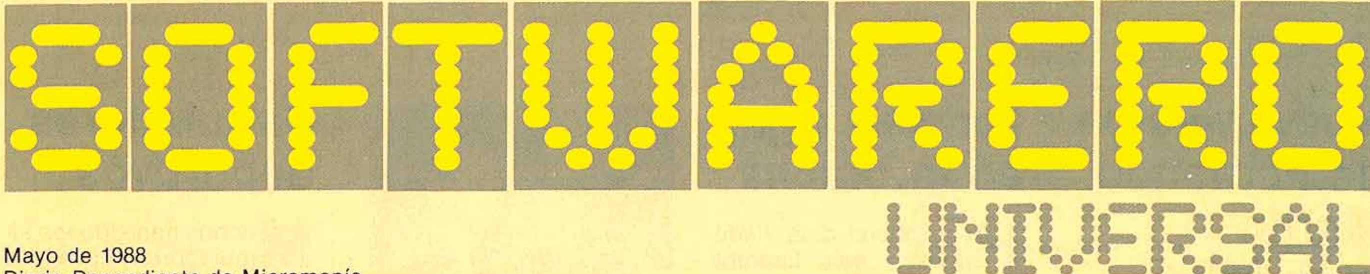




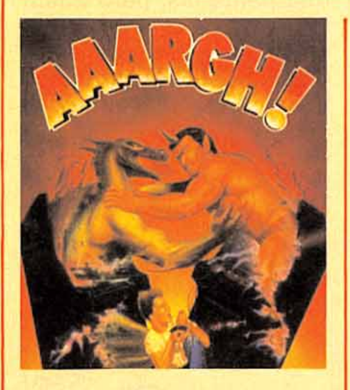
DRO SOFT, S.A.
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

THE COMPUTER GAME!

C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
875
pts.



Mayo de 1988
Diario Dependiente de Micromanía



Aaargh!

Melbourne House comercializará próximamente dentro de su sello de 16 bits, un nuevo título que según todas las pistas pondrá a más de uno los pelos de punta. Su nombre es **Aaargh!** y llegará en las versiones de Commodore y Amiga.

Vixen: The foxy lady

Bajo este escabroso título se esconde un nuevo arcade que Martech comercializará en todos los formatos, incluidos Amiga y Atari. En esta ocasión el papel protagonista ha recaído en una espectacular señorita, que nada tiene que envidiar a María Whittaker, la modelo que animó la carátula de «Barbarian».

Vixen es un arcade en toda regla y como mandan los cánones, en él, nuestra audaz protagonista deberá enfrentarse a los más originales reptiles que animaron nuestro planeta hace ya unos cuantos siglos. Para ello contará con su habilidad en el manejo del látigo, sus conocimientos de magia y su espectacular metamorfosis, cuando las circunstancias lo precisen en un agresivo zorro. Os seguiremos informando.

Renegade II

Mucho nos temíamos que tenía que ocurrir. Inevitablemente tenía que llegar. Acostumbrados como estamos a recibir segundas partes, era imposible que un programa como Renegade, que cautivó a más de uno hace unos meses, no apareciera de nuevo en nuestras pantallas.

Al igual que en la primera parte, **Target 'Renegade** nos permitirá medir nuestras fuerzas con las bandas armadas más peligrosas de la ciudad. Desde los aguerridos motoristas suicidas, a las «indefensas» mujeres de la noche, las más variopintas especies urbanas aparecerán de nuevo para hacernos la vida imposible, culminando la acción cuando consigamos derrotar al temible Mr. Big.

Este nuevo programa de Imagine consta de cinco fases que deberemos abordar de forma diferente según el armamento y habilidad de nuestros contrincantes. Aparecerá dentro de muy poco simultáneamente en todas las versiones.



Rainbow Arts





La popular compañía británica Go distribuirá en los próximos meses dos nuevos programas desarrollados por Rainbow Arts. El primero aparecerá bajo el título de **Bad Cat** y es una original olimpiada de verano que tendrá como atletas unos malvados gatos. El segundo llamado **Jinks** es un arcade en toda regla. **Bad Cat** aparecerá para Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y PC y **Jinks** en Amstrad, Commodore y Amiga.

Chernobyl



Paul Norman, el autor entre otros del espectacular Super Huey Helicopter Fright Simulator, ha decidido hacer una nueva incursión en el mundo de la simulación, aunque en esta ocasión nada tenga que ver con los combates aéreos que le lanzaron a la fama. Su nuevo programa lleva el nombre de **Chernobyl**, y como fácilmente podréis deducir, está basado en los trágicos acontecimientos provocados por la explosión de la central nuclear de dicha ciudad. Nuestro objetivo será por una parte intentar evitar la explosión, y por otra tomar las medidas precisas para evitar al máximo posible los daños tanto humanos como materiales, en el caso de que ocurriera la catástrofe.

Chernobyl aparecerá exclusivamente en la versión de Commodore y será distribuido por U. S. Gold.

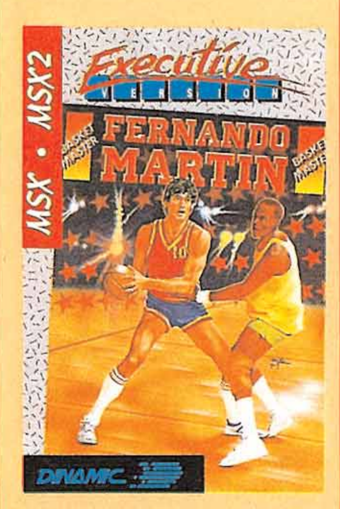
Loriciels sigue en la brecha (Pág. 6)

Zafiro está de estreno (Pág. 7)

Special FX (Pág. 7)

Konami y los MSX 2 (Pág. 8)

Nueva versión de Fernando Martín para MSX



Ha pasado ya más de un año desde que se comercializó la versión de MSX del popular Fernando Martín Basket Master. Algún tiempo después se lanzaron las versiones de Spectrum y Amstrad, y las diferencias con el primer lanzamiento eran evidentes. Por ello Dinamic ha creado una nueva versión en MSX que añade los detalles incoporados en los otros ordenadores, como la repetición de las jugadas y los porcentajes de efectividad. Esta nueva adaptación aparecerá con el nombre de **Executive version.**

Loriciels sigue en la brecha

Hace pocos días visitó nuestro país **Laurant Weill,** el director desde su fundación de la prolífica compañía francesa Loriciels. Aprovechó la ocasión para charlar con nosotros y comentarnos cuáles serán los próximos lanzamientos de su compañía y sus perpectivas de cara al futuro.

Como sin duda muchos de vosotros sabréis Loriciels hasta ahora sólo ha realizado sus programas para Amstrad y PC. Pues bien a partir de este momento la mayoría de sus títulos serán versionados para el resto de los ordenadores, realizándose las conversiones de Spectrum en Inglaterra y las de Commodore en Francia por programadores independientes.

De momento, y mientras el proyecto se convierte en realidad, tendremos que conformarnos con disfrutar de sus novedades en los formatos tradicionales. Éstas son por orden de aparición:

Kristor, que nos trasladará a un mundo de ciencia ficción, en un programa semejante en su planteamiento al aplaudido Sapiens, mitad conversacional, mitad juego de estrategia. Nuestro objetivo en él será encontrar el «mineral vital», aunque en esta ocasión sólo podrán conseguirlo los usuarios de PC.

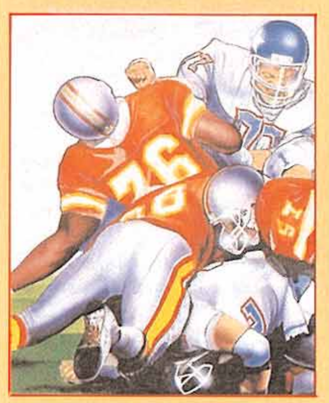


Space Racer, es por el contrario, un espectacular arcade desarrollado para Amstrad, PC, Atari y Amiga. **Space Racer** es una carrera de moto-jets, una futurista adaptación de las motos actuales, que se desplazan a gran velocidad sobre la superficie. La novedad llega en esta ocasión en el planteamiento del juego, además de superar a nuestros contrincantes, deberemos enfrentarnos con ellos en un combate a vida o muerte.

Mach 3, un arcade conocido ya por todos vosotros, aparecerá también en la versión Amiga y, por último, **Cobra**, otro arcade adaptación de unos famosos dibujos animados franceses. En el Cobra, el protagonista, para más señas, deberá rescatar a la bella Dominique, capturada por el malvado Salamander. Cobra llegará en las versiones de Amstrad y PC.

Simuladores deportivos

Muchos han sido los simuladores deportivos que han pasado por nuestras pantallas, pero hasta ahora nadie se había preocupado de trasladar al ordenador una de las competiciones automovilísticas más espectaculares; las carreras de Drags. U. S. Gold lo ha conseguido con **Topfuel Challenge**; en él además de medir nuestras fuerzas con el resto de los pilotos, el cronómetro jugará un importante papel.



Pero no se queda aquí la incursión de esta compañía en el terreno deportivo, además, comercializarán próximamente **4 th and Inches**, un simulador de rugby que, según fuentes bien informadas, se caracteriza por el realismo de sus imágenes. Ambos programas aparecerán en un primer momento en la versión de Commodore.

Un F-18 para Amiga

Si hay algo que nadie puede poner en duda es que cada vez es mayor el número de programas que aparecen para las máquinas de 16 bits. Un claro ejemplo es **F-18 Interceptor**, un simulador de combate aéreo, desarrollado por Electronic Arts, que aparecerá exclusivamente en la versión de Amiga. En él nuestro objetivo será llevar a buen término los seis combates aéreos que tendrán como escenario la bahía de San Francisco.

Venom ataca de nuevo



Por si no teníamos bastante con las dos primeras partes de **Mask**, los muchachos de Gremlin han decidido lanzar la tercera —¿y última?— parte de este popular comic trasladado al ordenador. Una nueva aventura del superagente Matt Trakker en la batalla final contra los Venoms. **Venom Strikes back** aparecerá simultáneamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.

Software para PC

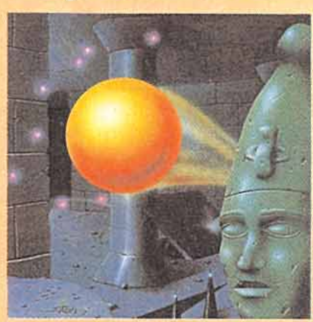
La popular compañía británica Activision tampoco podía quedarse atrás en la incorporación en la mayoría de sus productos de las versiones para PC. Por ello ha anunciado la aparición inminente de **Might and Magic**, disponible para PC y Commodore.

Might and Magic es una nueva videoaventura, con una gran dosis arcade, que presenta como protagonista a un experto mago que deberá emplear adecuadamente los 94 hechizos que podrá conseguir.

Su objetivo es descubrir el secreto del Santuario sagrado, aunque para ello deberá eliminar a más de 200 enemigos diferentes en los variados escenarios que recorrerá, como el océano, las montañas o las mazmorras del castillo.

Este nuevo programa de Activision presenta la particularidad de que cada vez que se juega es diferente, variando la localización de los objetos que podremos utilizar y los enemigos.

El poder de la pirámide



Recorrer 128 pantallas diferentes, guiando a una oronda esfera a través de los laberintos de cuatro pirámides, sin duda, es todo un reto para los grandes devoradores de juegos. Y éste es ni más ni menos que el reto que nos plantea **Power Pyramids**, el nuevo título de Quicksilva. Éste estará disponible exclusivamente en la versión Spectrum.

Zafiro está de estreno

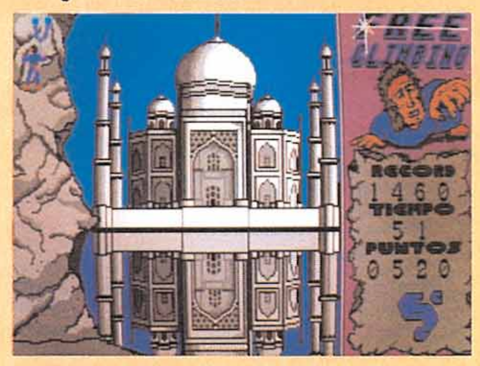
Una nueva compañía de programación hace su aparición en el panorama del software español. De la mano de Zafiro, este nuevo equipo se ha lanzado a la aventura con suculentos títulos y unos no menos interesantes proyectos.



Atrog versión Amstrad.



Free Climbing versión Atari.



Free Climbing.

Destaca por la espectacularidad de sus gráficos **Free Climbing**, un simulador deportivo que lleva a la pantalla una de las pruebas menos tratadas en los ordenadores: la escalada libre. Nuestro objetivo será subir 14 paredes con un nivel creciente de dificultad en un tiempo límite preestablecido. **Free Climbing** aparecerá en principio para Atari, aunque no se descarta su posible conversión a otros sistemas.

Atrog, por el contrario, abandona la simulación introduciéndose de lleno en el mundo de las videoaventuras. La acción se desarrolla en las nórdicas tierras europeas y su protagonista es un aguerrido vikingo empeñado en recuperar por todos los medios las piedras sagradas robadas por los malvados Krull.

Atrog consta de tres fases en las que nuestro protagonista se enfrentará con miles de enemigos utilizando en cada momento los diferentes objetos que aparecerán en pantalla para facilitarle su objetivo. Este nuevo título llegará en las versiones de Spectrum y Amstrad.

Frontiers será otro de sus lanzamientos. En él se ha seguido la línea de los programas tridimensionales iniciada por Ultimate hace ya unos años. Controlaremos a un original robot que tendrá como única misión sobrevivir. **Frontiers** aparecerá en principio sólo para Spectrum.

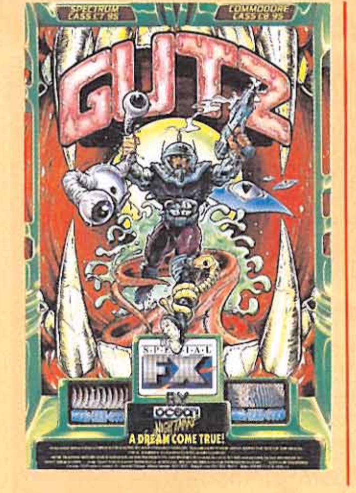
Entre sus proyectos más a largo plazo se encuentran **Elite Combat**, un arcade de guerra en el que guiaremos una unidad especial de carros de combate, y **Maracaibo**, un juego en el que tendremos que abordar un barco pirata para recuperar un valioso tesoro.

Special FX

Dentro del sello Special FX, creado por Ocean, próximamente será distribuido **Gutz**.

Su argumento nos traslada a una galaxia habitada por terroríficos monstruos a los que deberemos destruir con nuestros sofisticado armamento.

Gutz aparecerá solamente en las versiones de Spectrum y Commodore.



La guerra de los mundos

La compañía Cascade Games lanzará próximamente **Ring Wars**. Éste estará ambientado con gráficos vectoriales y su argumento nos sitúa al mando de una nave espacial que recorrerá nuestro sistema solar para destruir cientos de anillos. **Ring Wars** aparecerá para Spectrun, Amstrad, Commodore, Atari, PC y Amiga.

Cybernoid



Raffaele Cecco, uno de los programadores fijos del equipo de Hewson, y el autor del archiconocido **Exolon**, ha desarrollado un nuevo arcade espacial que se comercializará con el nombre de **Cybernoids the fighting machine**. Cybernoids ha sido creado para Spectrum, incluido versión en disco, Amstrad y Commodore.

Vuelve Packman



Uno de los personajes más conocidos del mundo de los videojuegos es sin duda Packman el simpático comedor de puntos siempre perseguido por los fantasmitas de turno.

Ahora nuestro popular amigo, harto de transitar siempre por las mismas pantallas ha decidido salir de paseo al mundo exterior y conocer de cerca alguna populosa ciudad.

En concreto ha decidido visitar Fairyland, pero en su camino encontrará cientos de enemigos y dificultades decididos a impedir que el bueno de Pack lleve a cabo su sueño. Como os podéis imaginar el programa está

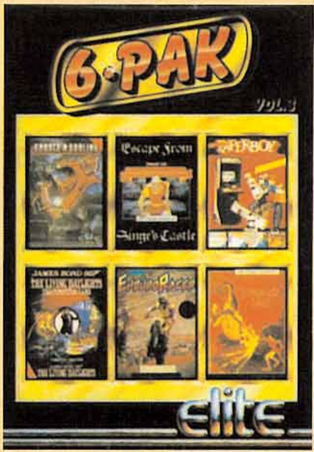


dentro de la más pura línea arcade con multitud de pantallas esperándonos para que nos atrevamos a recorrerlas, lo cual sin duda, va a requerir muchas horas de nuestro tiempo.

Una recopilación de lujo

La compañía inglesa Elite acaba de publicar bajo el nombre de **6 Pak** una recopilación de algunos de sus mejores títulos, muchos de ellos visitantes del primer puesto de las listas de éxitos.

Los seis programas incluidos tanto en la versión para Spectrum como en la de Amstrad son: **Ghost'n Goblins, Paperboy, Enduro Racer, The Living Daylights, Dragon's Lair** y **Escape from Singe's Castle (Dragon's Lair II).**



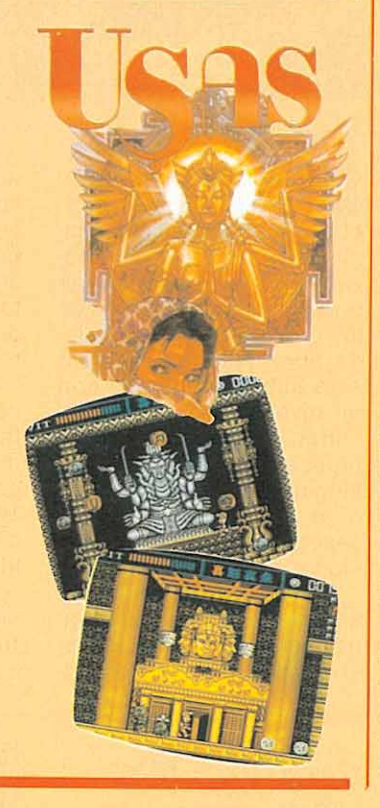
Como veis una excelente oportunidad para haceros de un solo golpe con algunos programas legendarios.

Konami y los MSX 2

Los usuarios de MSX 2 pueden disfrutar pocas veces de software creado en exclusiva para su ordenador. Para resarcirles, Konami acaba de publicar **Usas**, un sensacional programa mezcla de arcade y videoaventura con unos gráficos y un realismo sólo imaginables en los MSX de la segunda generación.

En él encontraremos a dos jóvenes arqueólogos Wit y Cles en busca de las cuatro piezas que forman la joya de la diosa Usas, de las más cotizadas en arqueología.

El programa, que sólo aparecerá en cartucho, cuenta con una gran cantidad de pantallas todas ellas de una calidad gráfica desbordante.



Una trilogía de espías

Sin duda uno de los programas más simpáticos y divertidos que hemos tenido oportunidad de ver fue el **Spy vs Spy**, aquel delirante juego en que debíamos competir con todo tipo de argucias, mejor cuanto más sucias y canallescas, contra el ordenador o contra otro jugador en una larga carrera de espionaje.

El éxito obtenido por el programa provocó la aparición de una segunda parte. **The Island Caper** e incluso de una tercera, **Artics Antics** dispuestas como mínimo a obtener el mismo reconocimiento que su predecesor.

Ahora su compañía creadora Databyte ha decidido reunir los tres programas dentro de una trilogía repleta de acción, desenfreno y diversión.

Driller para PC

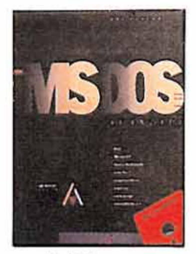
Hace algunos meses fue comercializado en Inglaterra por Incentive Software uno de los títulos que más popularidad han alcanzado en los últimos tiempos. Su nombre era **Driller** y se caracterizaba por sus gráficos vectoriales y por el empleo de la técnica del *free-scape* que permite crear mapeados muy extensos. Ahora llega la versión de PC que, básicamente, no se diferencia en nada de sus predecesores.

BIBLIOMANÍA

**** MUY BUENO · * FLOJO
*** BUENO
** NORMAL · ☹ PÉSIMO

NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

SISTEMAS OPERATIVOS



MS DOS AVANZADO

Este texto ha sido desarrollado por algunos de los más prestigiosos programadores y especialistas en el sistema operativo MS DOS e incluye exhaustiva información sobre la mayoría de sus aspectos más importantes, como manejo de ficheros de disco, estructura de los diskettes, sus directorios y etiquetas, gestión de la memoria o análisis de algunos periféricos, así como otros muchos temas con la ventaja que todas las rutinas tratadas se incluyen en un diskette junto con el libro.

7.420 ptas.
471 págs.

Anaya

* * * *

Ray Duncan

NIVEL «E»

BASES DE DATOS





BIBLIOTECA DE RUTINAS Y PROGRAMAS

Entre los programas más conocidos aparecidos para los ordenadores PC y compatibles, y más concretamente, entre las populares bases de datos figura una cuyo nombre es ya casi legendario: dBase III.

Este libro está pensado para todos aquellos que conozcan en profundidad el programa y quieran mejorar o personalizar aún más la base de datos. Para ello incluye una larga lista de rutinas (incluidas en un diskette) que posibilitan modificaciones tales como tratamiento de gráficos, ampliación de la base, generación automática de programas o cálculos financieros y estadísticos.

6.890 ptas.
380 págs.

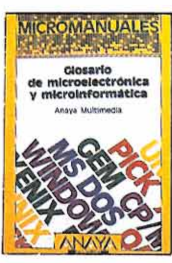
Anaya

* * * *

Alan Simpson

NIVEL «E»

DIVULGACIÓN



GLOSARIO DE MICROELECTRÓNICA Y MICROINFORMÁTICA

No cabe duda que los ordenadores forman parte ya de nuestra vida cotidiana. Esto ha provocado la aparición y el uso frecuente en los manuales de términos que constituyen por sí mismos lo que se denomina «Jerga informática», con los problemas que esto acarrea para quienes no tengan conocimientos sobre el tema.

Este texto de la colección micromanuales pretende solucionar este contratiempo, presentando un amplio diccionario que recopila los términos informáticos más usuales.

954 ptas.
155 págs.

Anaya

* * *



NIVEL «I»

EDUCATIVOS





MOVIMIENTO PARABÓLICO Y CAÍDA LIBRE

Dentro de la colección Patágoras de software educativo, tienen cabida todos aquellos programas orientados a facilitar el aprendizaje de la física. Éste que nos ocupa desarrolla las nociones básicas relativas al movimiento parabólico y la caída libre. Incluye un disco para PC en el que se ejemplifica la base teórica del texto, presentando también gráficas y ejercicios para facilitar su comprensión.

Un texto recomendado para lectores de 11 a 16 años y que será de gran ayuda a quienes se adentren en el estudio de la física.

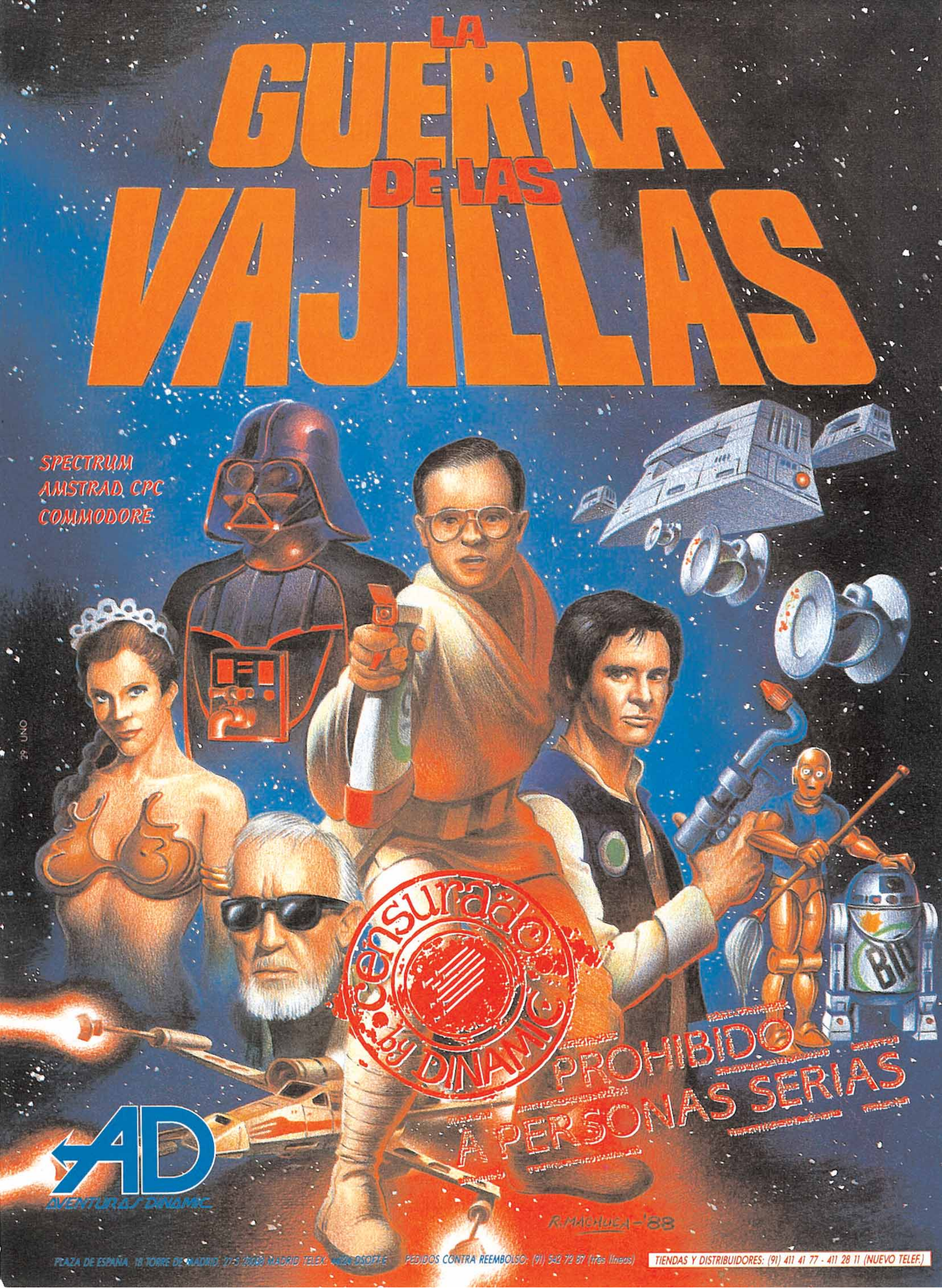
7.420 ptas.
31 págs.

SM

* *

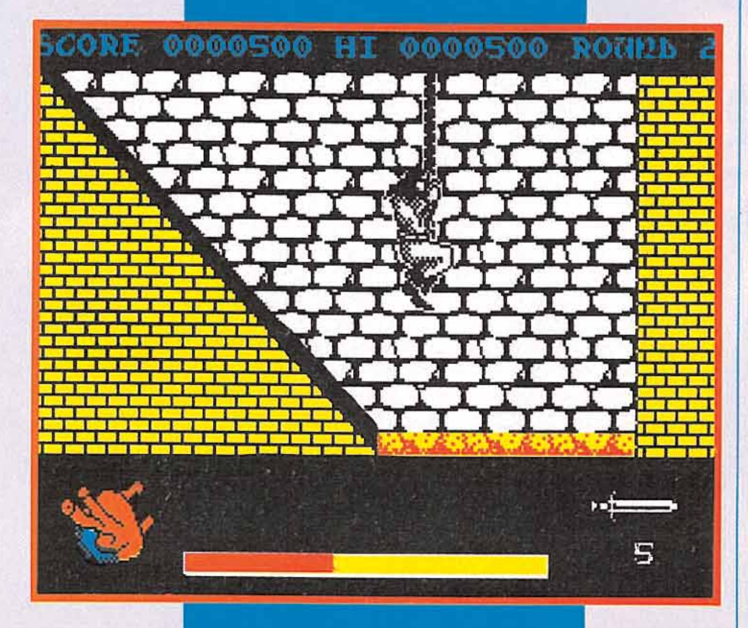
Lowy-Mansilla-Robles

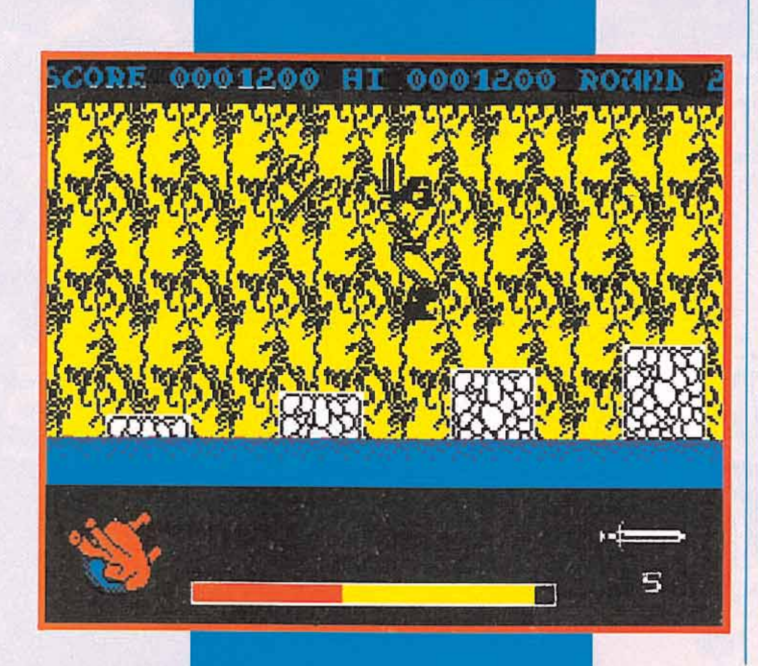
NIVEL «I»


LA GUERRA DE LAS VAJILLAS
SPECTRUM
AMSTRAD CPC
COMMODORE
censurado by DINAMIC
PROHIBIDO A PERSONAS SERIAS
AD AVENTURAS DINAMIC
R. MACHUCA - '88
PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID TELEX: 44124 DSOFT E
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEF.)
29 UNO









Cuando los bárbaros eran los dominadores de toda Europa, sólo una ley regía a lo largo de sus extensos territorios: la de la espada más fuerte.

Rastan, jefe de las tribus de Maranna, había ganado este privilegio tal y como las leyes estipulaban: derrotando al resto de los candidatos en combates a muerte. Su brazo había sido el más poderoso y ahora reinaba sobre estos inhóspitos lugares, donde sólo los hombres de corazón fuerte podían sobrevivir.

La vida en Maranna era sencilla y giraba siempre en torno a la principal dedicación de la raza bárbara: hacer la guerra. Los hombres dedicaban la mayor parte de su tiempo al entrenamiento para el combate y a la construcción y mantenimiento de las armas y barcos de guerra.

Rastan era un rey sabio y valeroso que sólo hacía uso de su habilidad con la espada cuando la ocasión lo requería, y todos los hombres de la tribu lo respetaban y lo adoraban casi como a un dios.

Sólo un conspirador permanecía en la oscuridad, Karg, un maligno hechicero que aspiraba hacía tiempo a arrebatarle el trono, para lo cual tramó un perverso complot destinado a acabar con él. Poco antes de que se llevara a cabo, uno de los siervos de Karg traicionó a su siniestro amo y puso en conocimiento del rey los planes que contra él se habían urdido.

Éste ordenó capturar inmediatamente a Karg, pero en lugar de ajusticiarle, su corazón bondadoso le inclinó a hacer algo de lo que pronto se iba a arrepentir: perdonarle la vida y desterrarle.

Durante años, las tribus de Maranna gozaron de nuevo de paz en sus territorios, y sólo en el corazón de Rastan quedaban incertidumbres sobre el paradero de Karg y sus actividades.

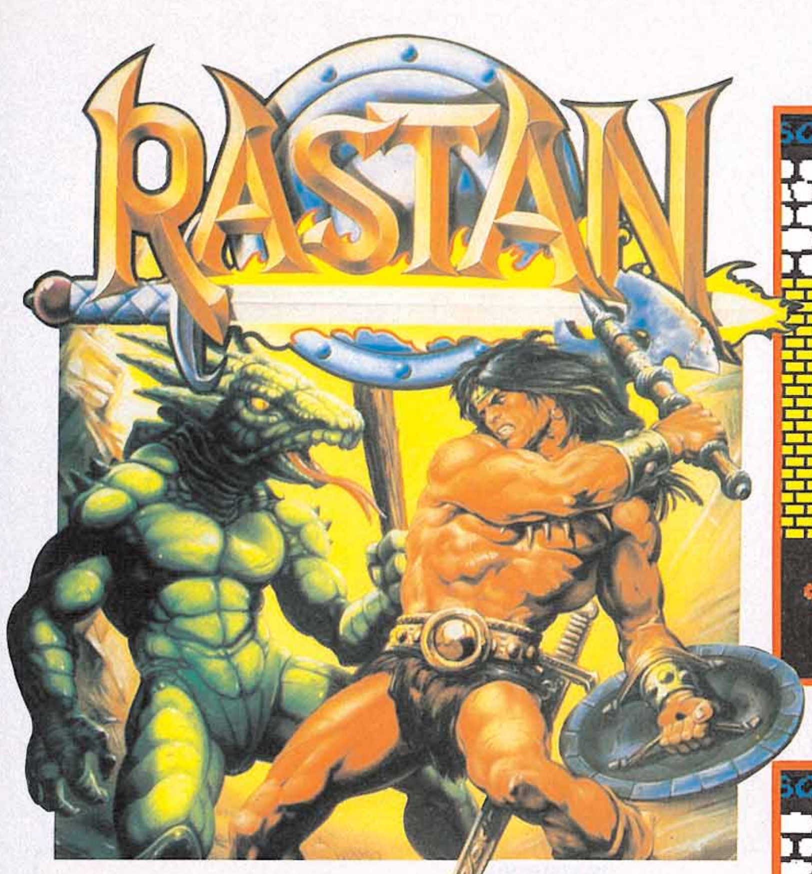
No le faltaba razón a nuestro héroe para estar preocupado, en estos años de destierro el espíritu de Karg se había tornado aún más maligno y el rencor se había apoderado de su alma. Cada vez más lejos de cualquier sentimiento humano, Karg había entrado en tratos con las fuerzas del mal, cuya demoniaca influencia había terminado de trastornarle. Karg, olvidando los más sagrados preceptos de la hechicería, se alió con el lado oscuro y abrió las puertas del infierno.

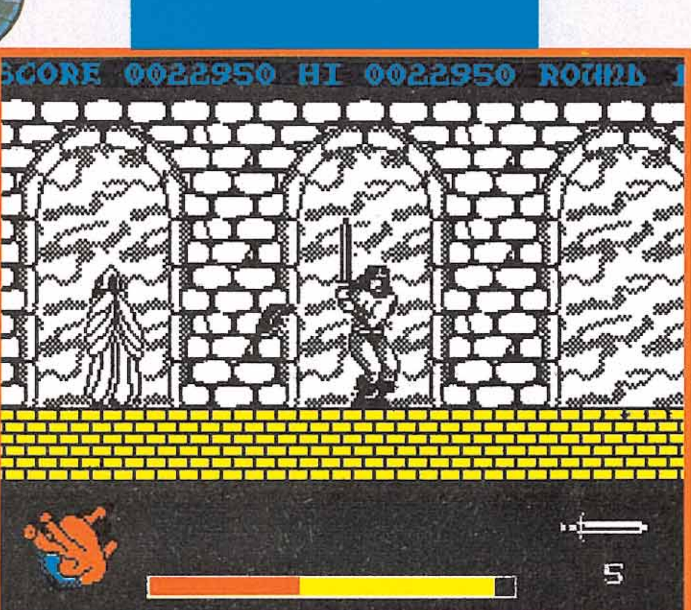
Todo un ejército de demonios y bestias malignas se encaminan hacia Maranna con la intención de arrasarla e instaurar su poder.

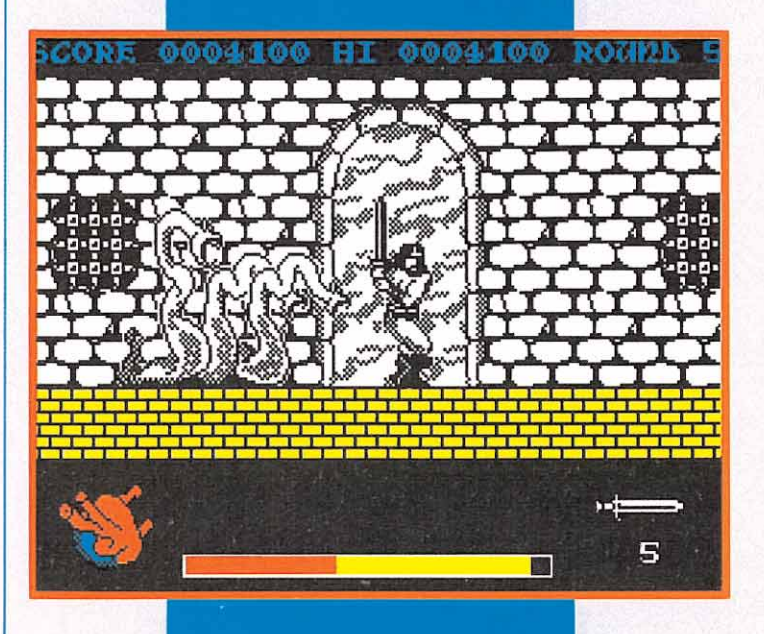
Sólo un guerrero como Rastan puede hacerles frente. Ahora todo está en sus manos... y en las tuyas si te decides a ayudarle.

Imagine y Taito han aunado sus esfuerzos para realizar la conversión de esta popular máquina de videojuegos que va a traer a nuestros ordenadores un fantástico mundo de legendarios guerreros y demoniacos seres.

El resultado ha sido un ex-







celente arcade que, si bien no tiene comparación posible con la máquina original, sí aprovecha totalmente las posibilidades de nuestros ordenadores con gráficos de gran tamaño y calidad, y un movimiento rápido y preciso.

Nuestro objetivo consiste en atravesar los seis niveles de que consta el juego, cada uno de ellos con dos fases, para enfrentarnos al final de ellos con el mismísimo Karg. Las fases se cargan independientemente desde cassette, lo cual, si bien es incómodo, permite incluir mayor número de escenarios.

En cada fase encontraremos multitud de enemigos a eliminar, y muchos de ellos dejarán al morir objetos de utilidad como escudos que reducirán o eliminarán temporalmente el daño producido por los enemigos, pociones que aumentarán o repondrán totalmente nuestras energías o diferentes bonus de puntuación. También puede aparecer una poción maléfica que reducirá nuestra barra de energía por lo que debéis evitar cogerla.

En algunas zonas podemos encontrar nuevas armas como hachas o espada con disparo, que nos ayudarán a combatir.

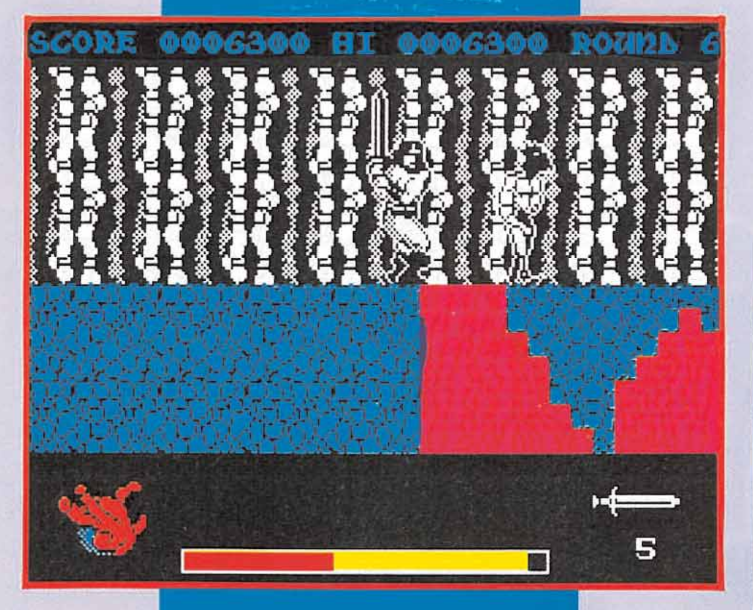
Hay dos aspectos más que deberemos dominar si queremos llevar a buen término nuestra misión. Por una parte el salto de los ríos de lava y de las lagunas, y, por otra, el correcto uso de las cuerdas y de las lianas. De nuestra habilidad en estas zonas dependerá en gran parte nuestras posibilidades de victoria.

También encontraremos zonas que sólo podremos atravesar si hacemos uso del salto largo. Para ello primero nos agacharemos, luego saltaremos, con lo que alcanzaremos más altura de lo normal.

Si perdemos nuestras cinco vidas tendremos tres oportunidades más para volver a empezar en la misma fase en que nos encontrásemos. Si las perdemos tendremos que volver a jugar desde el principio.

Al final de cada nivel deberemos combatir con un enemigo especial que necesitará una buena cantidad de golpes de nuestra espada para ser destruido.

Sólo nos queda comentaros que la dificultad del juego es elevadísima, casi tanto como el conseguir cargar las fases desde cassette en la versión de Spectrum, pues-





SPECTRUM 48 K

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ******* RASTAN ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 55629,0: POKE 55630,0:
 POKE 55631,0
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55255,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
```

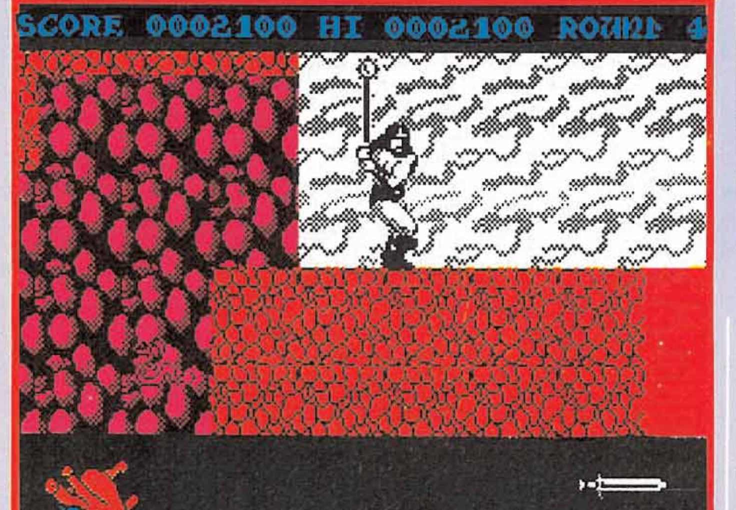
NOTA:
En la versión Spectrum 48 K, si pulsáis la tecla Space (abortar) comenzaréis la siguiente partida con energía infinita, aunque no podréis recoger ningún objeto.

COMMODORE

```
1 REM RASTAN
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO37:GOSUB13:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
4 IFS<>4068THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
7 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
10 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D,55,03,A9,C0,8D,56,03,60,A9,2C,8D
11 DATA65,0A,A9,07,8D,67,0A,A9,C9,8D,68,0A,EE,20,D0,60
13 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

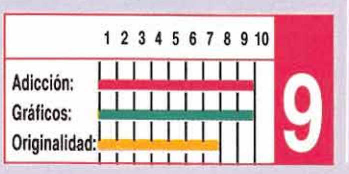
SPECTRUM 128 K

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM 128K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ******* RASTAN ********
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 55444,0: POKE 55445,0:
 POKE 55446,0
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 55070,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
```



to que el sistema de carga en alta velocidad empleado es tan sensible, que a menos que dispongáis de un cassette a toda prueba vais a pasar más tiempo intentando cargar las fases que jugando.

Un detalle lamentable y evitable que resta calidad a lo que por lo demás es un excelente arcade candidato seguro a convertirse en un éxito de ventas.



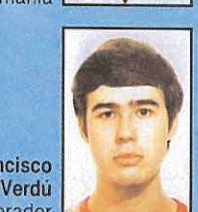

SEGUNDAS PARTES NUN
TARGET; RENEGADE
TARGET RENEGADE
Ellos vigilan cada paso,
cada movimiento. ¿Eres capaz
de atravesar los oscuros callejones
y los aparcamientos donde
mil peligros te acechan?
En esta noche húmeda y calurosa,
esto es sólo la punta del iceberg
de tu escalofriante intento
de enfrentarte a Mr. Big.
ENDURANCE
LIVES 3
SCORE 000000
LEVEL 1
TIME 1.58
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60
DISTRIBUIDOR EN C
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ,
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22


CA FUERON TAN BUENAS
the name
the game
ARKANOID
REVENGE OF DOH
ARKANOID
"THE REVENGE OF DOH"
Si ARKANOID fue un juego histórico, esta segunda parte será leyenda. Más pantallas, gráficos superiores y sobre todo muchos más efectos que hacen que este juego duplique en entretenimiento y diversión a su predecesor.
¡¡¡...No te lo pierdas!!!
1UP
00
HIGH SCORE
100000
NARIAS
. 1. A
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13





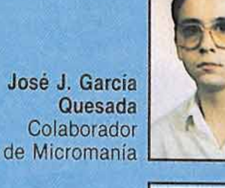
Pedro Pérez
Redactor de Micromanía



Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía



José J. García Quesada
Colaborador de Micromanía



Cristina M. Fernández
Redactora de Micromanía



Pedro José Rodríguez
Colaborador de Micromanía

CHAIN REACTION

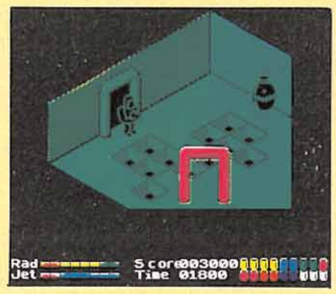
Durell

Spectrum, Amstrad, Commodore

El partido antinuclear, una liga de fanáticos defensores de el medio ambiente y la desmilitarización, capaces de las más cruentas acciones terroristas acaba de realizar la más audaz de sus acciones, se ha apoderado de una central nuclear.

Una vez en su interior han reprogramado cada uno de los robots encargados de su mantenimiento convirtiéndoles en eficaces máquinas de aniquilar humanos. No contentos con esto han repartido por el interior de la central 18 contenedores radiactivos, listos para soltar su mortífero contenido dentro de 30 minutos.

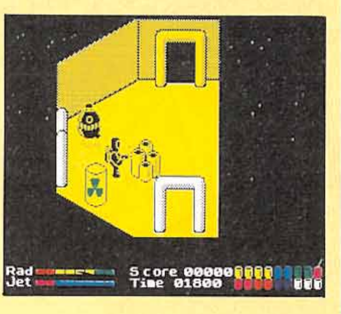




Si alguien no se aventura a entrar en la central y desactiva los contenedores antes de que éstos se abran, la nube radioactiva que producirán causará miles, tal vez millones, de muertos en la población mundial.

Como todo equipo contará con un jet-pak y un potente láser, junto con lo último en trajes antiradiactivos, aunque no lo bastante bueno, pues la exposición continua a fuentes de radiación demasiado potentes dañan la estructura del traje.





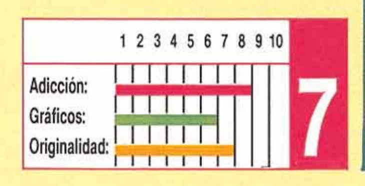
Ésta es la atractiva misión que nos propone Chain Reaction el último programa de Durell, que desgraciadamente sólo tiene eso de atractivo, pues todos los demás detalles del juego dejan bastante que desear.

Los gráficos son bastante simples, el movimiento nada del otro mundo, y el sonido simplemente aceptable, por lo que a menos que nos dejemos atrapar por el interés de la misión pocos atractivos más vamos a encontrar en él.

Ni siquiera el mapeado tridimensional le añade calidad al programa, pues la sensación de tridimensionalidad no está muy bien conseguida.

En resumen Chain Reaction es un programa con el que se puede pasar un buen rato intentando completar la misión, pero por lo demás nada nuevo añade al mundo de la programación.

J. Emilio Barbero



THE EYE

Endurance Games

Spectrum, Amstrad, Commodore

Tal vez muchos de vosotros estéis ya un poco hartos de no poder hacer otra cosa con vuestro ordenador que masacrar marcianos o disparar como locos contra todo un ejército de soldados que se abalanza sobre vosotros.

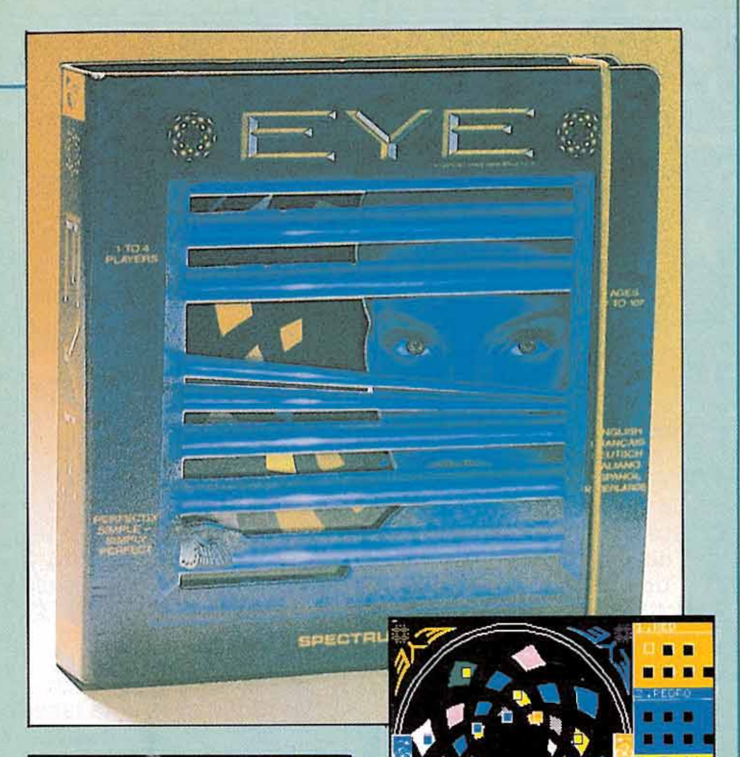
Si es este vuestro caso habréis disfrutado seguramente destrozándoos las neuronas con todo tipo de programas de tablero como el archiconocido Trivial Pursuit o cualquiera de los muchos ajedreces que han desfilado por nuestros ordenadores.

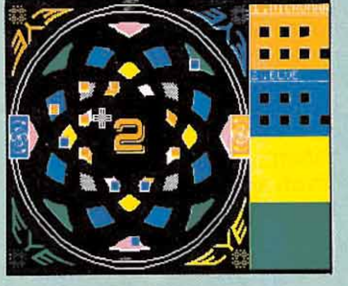
Pues bien a partir de ahora vais a tener a vuestra disposición un nuevo título de este género donde poder demostrar que además de manejar el joystick con soltura, sois unos auténticos estrategas dispuestos a pasar horas y horas poniendo a prueba vuestra memoria e inteligencia. El programa de que estamos hablando es uno de los títulos más esperados de este año: The Eye.

Mucho se ha hablado de este juego incluso antes de su presentación, comparándolo con el Trivial Pursuit al cual por cierto prometía superar. Bien ahora ya con el programa en nuestras manos y después de jugar unas cuantas partidas hemos llegado a la siguiente conclusión: The Eye no es ni mejor ni peor que el Trivial Pursuit, simplemente son totalmente distintos entre sí por lo que la comparación entre ambos es totalmente absurda.

Intentar explicaros desde estas líneas en qué consiste exactamente el programa o cuáles son las mejores tácticas de juego sería demasiado largo, por lo que preferimos daros sólo unas someras indicaciones de su funcionamiento y dejaros a vosotros el que intentéis descubrir sus posibilidades.

El tablero de juego está compuesto por tres planos superpuestos: el de abajo contiene los colores, los dos de arriba son dos especies de







espirales superpuestas que delimitan los colores del plano inferior de tal manera que siempre hay cuatro casillas de cada uno de los ocho colores existentes. Nuestro objetivo es colocar cuatro (este número difiere dependiendo del número de jugadores) de nuestras piezas en cada una de las casillas de nuestro color, a la vez obviamente que tratamos de impedir a nuestros adversarios que hagan lo propio.

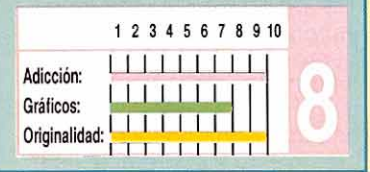
Durante el transcurso del juego las dos espirales superiores pueden ser giradas, con lo que la disposición del tablero queda totalmente trastocada.

Como veis el objetivo del juego parece sumamente sencillo, pero podemos aseguraros que, por lo menos durante las diez primeras partidas, no vais a conseguir enteraros de nada de lo que ocurre en pantalla, y cuando lo hagáis será para descubrir que The Eye es uno de los juegos más complejos de jugar (de jugar bien claro está) que hemos visto.

Gráficamente la mayoría de las versiones tienen una calidad gráfica notable si bien no sea tal vez éste el mayor atractivo del programa que reside en su adicción.

The Eye es en definitiva un original juego de tablero que va a poner a prueba nuestras cualidades mentales.

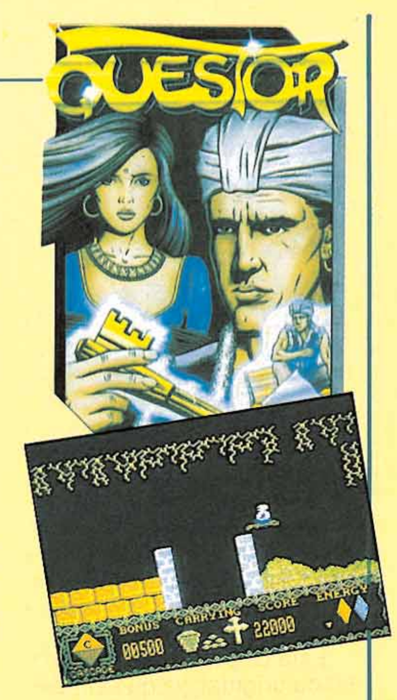
J. Emilio Barbero



QUESTOR

Micro Selection

Amstrad



Nos encontramos en un país de leyenda, como salido de una de las historias de las mil y una noche; sobrevolamos una ciudad hostil controlando una alfombra mágica, dispuestos a rescatar a la preciosa princesa Daughter de Nawab, que se encuentra prisionera bajo el yugo del siniestro Garr.

El objetivo del juego es rescatar a la princesa, y para ello debemos avanzar con sumo cuidado por las distintas pantallas, utilizando los objetos que se encuentran repartidos por ellas, como son: llaves, munición, gemas y otros, imprescindibles para llegar hasta la celda donde se encuentra encerrada la princesa.



Pero para que nuestra búsqueda no sea sólo un paseo, además de averiguar la utilidad de los objetos, debemos destruir algunos enemigos por el camino, así como eludir el choque con otros que bien nos restarán energía poco a poco o bien nos quitarán una vida.

Aunque Questor no dispone de una gran calidad gráfica sí tiene todos los alicientes suficientes como para que podamos pasar un agradable rato delante del ordenador, intentando averiguar cuál es el camino correcto a seguir para conseguir nuestro objetivo.

Pedro Pérez



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:

Gráficos:

Originalidad:

6



BALLBREAKER II

CRL

Spectrum, Amstrad



La moda de crear segundas partes de programas de éxito, está pasando a convertirse en un fenómeno preocupante e incluso fastidioso, sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de ellos no son sino copias idénticas de sus predecesores.

Éste es el caso de Ballbreaker II, un título que no trata sino de mantener el éxito, por otra parte no excesivo, de su primera parte.

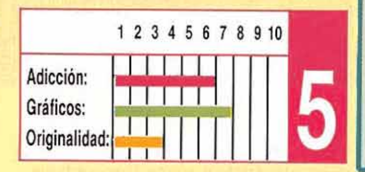
Ésta de por sí no era demasiado original, ya que simplemente era otro juego más de romper ladrillos sin más novedad que la presentación tridimensional de sus pantallas. Por ello, obviamente, presentar una segunda parte que, por si fuera poco, no presenta ninguna innovación, parece algo totalmente innecesario.

Lo único que se han molestado en cambiar los señores de CRL ha sido el diseño de las pantallas. Por lo demás, entre la primera y segunda parte existe tal parecido que si no fuera porque en la caja se nos asegura que se trata de programas distintos, uno tendría sus dudas sobre si le han vuelto a vender el mismo programa.

En cuanto a sus características técnicas, los gráficos y el movimiento están bien realizados, si bien dada la tal vez excesiva velocidad de la pelota y lo complicado que resulta averiguar dónde colocar la raqueta para dar a la pelota, la dificultad del juego ronda lo imposible, lo cual más que crear adicción consigue desesperarnos, con lo que probablemente archivemos el juego en un cajón a la espera de un cargador que nos facilite las cosas.

Ballbreaker II parece, en definitiva, todo un compendio de cómo hacer las cosas mal, algo a lo que no nos tenían acostumbrados los muchachos de CRL y que esperamos no repitan.

J. Emilio Barbero



POLICE ACADEMY II

Methodic Solutions

MSX





Raras veces los usuarios de MSX pueden disfrutar de programas creados exclusivamente para su sistema, que aprovechen mínimamente las posibilidades de su ordenador. Normalmente, no suelen recibir sino las conversiones de programas aparecidos con anterioridad para otras máquinas, los cuales además de llegar con retraso no suelen hacer uso de algunas de las mejores prestaciones de estos ordenadores.

Police Academy II es afortunadamente una excepción a esta regla y si bien no va a pasar a los anales del software como un auténtico clásico de la programación, sí resulta lo suficientemente divertido como para que podamos pasar buenos ratos jugando con él.

El programa, muy en la línea del West Bank, es un sencillo arcade en el que representamos el papel de un novato que acaba de alistarse en la academia de policia y que debe superar una serie de pruebas en las que deberemos demostrar nuestra habilidad en el manejo de armas de fuego y nuestra rapidez de reflejos.

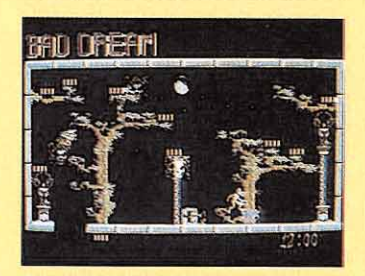
En la primera prueba deberemos hacer una exhibición de nuestra destreza en el montaje de las armas. Si culminamos con éxito esta fase obtendremos una buena cantidad de balas como recompensa, que nos van a ser muy útiles en la próxima prueba: el tiro al blanco. Aquí aparecerán una serie de cartones con figuras humanas. Sólo debemos disparar a las que lleven armas teniendo mucho cuidado de no malgastar balas ni cometer excesivos errores, pues esto supondría automáticamente nuestra expulsión de la escuela.

A continuación, participaremos en una prueba de habilidad en la que deberemos recoger el máximo de balas, teniendo en cuenta que si co-

FRIGHTMARE

Cascade Games

Commodore



La traducción del título de este nuevo programa de la casa Cascade Games vendría a ser algo así como «atroz pesadilla» o «sueño espeluznante».

Esto no significa que el juego sea tan malo que provoque angustias nocturnas (que a veces ocurre...), sino simplemente que es un programa que va de sueños poco agradables.

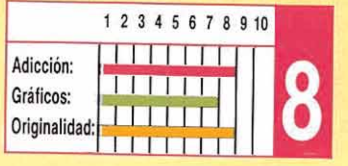
El argumento de este Frightmare es similar al de un programa muy antiguo (los veteranos quizá lo recuerden: Pyjamarama), en el cual se suponía que estábamos durmiendo y nuestra misión era despertar, pues eso mismo es lo que hay que hacer esta vez.

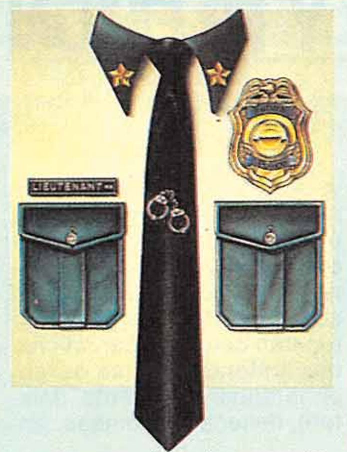
Son las 12 y ya estamos soñando, pero como hoy no ha sido nuestro día, las ansiedades acumuladas durante toda la jornada empiezan pronto a desfilar por nuestra mente en forma de calaveras, fantasmas, serpientes y todo tipo de imágenes repugnantes. Y nosotros, en medio de todo ello, lo único que podemos hacer es correr y correr hasta que el reloj llegue a las 8, hora en la cual sonará el despertador.

Para protegernos de tanto engendro maligno (zombies, demonios, hombres-lobo, criaturas pantanosas...) podemos coger pistolas, agua bendita, crucifijos y otros artilugios que podremos usar para matar, paralizar, ralentizar o ahuyentar a todo bicho que se nos ponga por delante.

En su conjunto, Frightmare resulta ser un juego ante el cual es fácil quedarse pegado al joystick, pues aparte de ser distraído, la ambientación gráfica y la banda sonora están bien realizadas. Sólo una pega: la (elevada) dificultad hace que sea casi descabellado pretender terminar sin la ayuda de «pokes».

Francisco Verdú

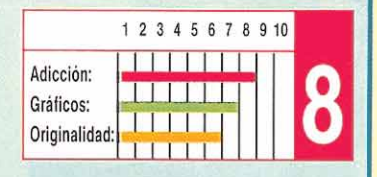




gemos una de color amarillo la prueba acabará. Por último, y tras repetirse estas dos últimas fases, pasaremos a la prueba definitiva: la calle. Aquí, al igual que en la fase de tiro al blanco, debemos disparar a las personas que vayan armadas, pero la cosa se complica, puesto que hay algunas personas que en principio salen desarmadas y cuando menos te lo esperas sacan una pistola que llevaban escondida.

Como veis, Police Academy II no es un juego especialmente original, pero sí muy divertido y adictivo, algo no demasiado frecuente últimamente.

J. Emilio Barbero



SIDE ARMS

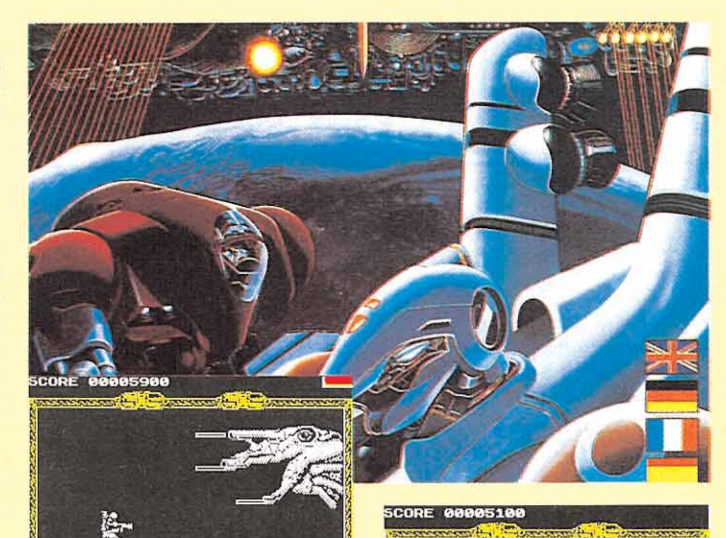
Go!

Spectrum, Amstrad, Commodore

Side Arms, de la casa americana Capcom, es un clásico arcade de dedo y gatillo que, al menos en la versión para Spectrum, no va a sentar precedentes dentro de este tipo de programas.

La historia es muy simple: el tirano Bozon está decidido a exterminar la tierra y la solución más rápida es exterminarlo a él antes. Para ello, el teniente Henry o el sargento Sanders (el juego está originalmente pensado para dos jugadores, pero en la conversión a Spectrum se ha visto reducido a un solo jugador) deberán ir matando enemigos hasta alcanzar el lugar donde se oculta Bozon.

El juego está estructurado en fases donde el paso a cada una de ellas está protegido por un monstruo especialmente poderoso que intentará evitar que sigas avanzando. Dentro de cada fase hay una cantidad fija de enemigos que aparecerán siempre en el mismo instante y que intentarán por todos los medios hacer tu misión un poco más difícil. Algunos de estos enemigos (siempre los mismos) al morir dejarán libres nuevas armas que resultarán muy útiles para hacer frente a los que vendrán a continuación.

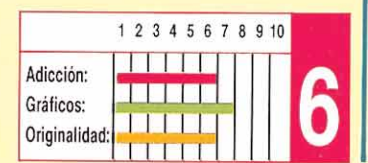




En general, los gráficos no están mal; pero, sobre todo en el guerrero que controlas y en los enemigos que van surgiendo, no se consigue dar una buena sensación de movimiento. El escenario se va presentando con un scroll continuo de derecha a izquierda, desarrollándose el juego siempre sobre un único color.

El arcade gana en dificultad a medida que vas avanzando fases, pero el saber con tanta precisión qué es lo que va a salir en cada momento quizá le quite, después de algunas horas de juego, gran parte de su interés inicial.

José Juan García Quesada

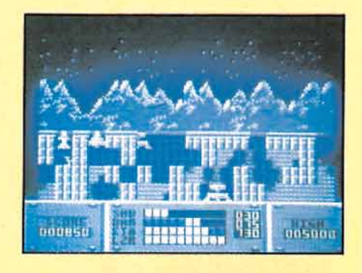


PLASMATRON

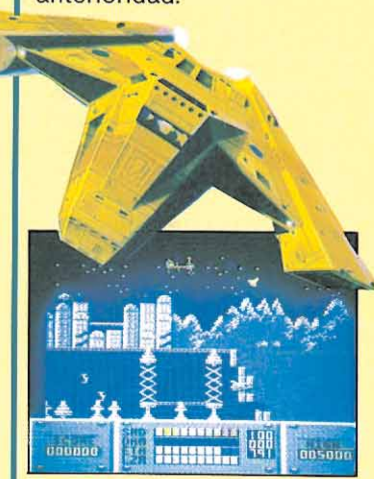
CRL

Amstrad, Commodore

Parece mentira que, en los tiempos que vivimos, continúen apareciendo en el mercado, programas como este Plasmatron. No nos molesta especialmente que nos lleguen de ven en cuando un matamarcianos, pero sí nos irrita que aparezca un programa que no sólo no aporta ninguna novedad en su género, sino que, además es de una calidad notablemente inferior a otros lanzamientos de este tipo. Las casas de software deberían tener la filosofía de superación que distingue al ser humano y nunca lanzar un programa que sea peor que otros juegos de similares características editadas con anterioridad.







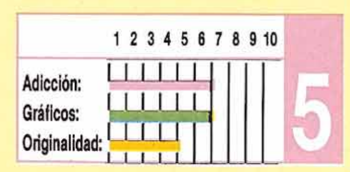
Resulta bastante difícil hacer una crítica objetiva a un juego tan defraudante como éste. Vayamos por partes. La primera impresión es negativa a más no poder, pues frente a un movimiento lento y brusco nos encontramos con un scroll lateral que parece desplazar la pantalla a saltitos y un parpadeo de las naves jamás contemplado en un juego comercial. Comenzamos a pulsar teclas y observamos que la nave se muestra bastante torpe a nuestros movimientos y que los disparos carecen de la velocidad necesaria. Tras los primeros momentos de desconcierto nos matan cinco veces en el breve espacio de dos minutos, así que le echamos paciencia al asunto y hacemos la vista gorda a todos los aspectos negativos encontrados.

Observamos los marcadores inferiores encontrando indicadores de escudo, desperfectos, distancia al objetivo y láser. En pocos segundos nos damos cuenta de que es el indicador de escudo el que provoca el final de la partida al llegar a cero, y que se incrementa de nuevo cuando no estamos siendo atacados, por lo que los daños causados por el enemigo no son irreversibles.

No me considero en absoluto un habilidoso del joystick, sobre todo porque los matamarcianos no son mi debilidad, pero os aseguro que a los 10 minutos de la primera partida había conseguido llevar la nave a su base, y por tanto, terminar el juego.

¿Qué más os puedo decir? Es un juego falto de originalidad, lento, de pésimo movimiento y que se termina al poco tiempo de cargarlo. Es tan fácil que dudamos que alguien lo utilice dos veces.

Pedro J. Rodríguez Larrañaga

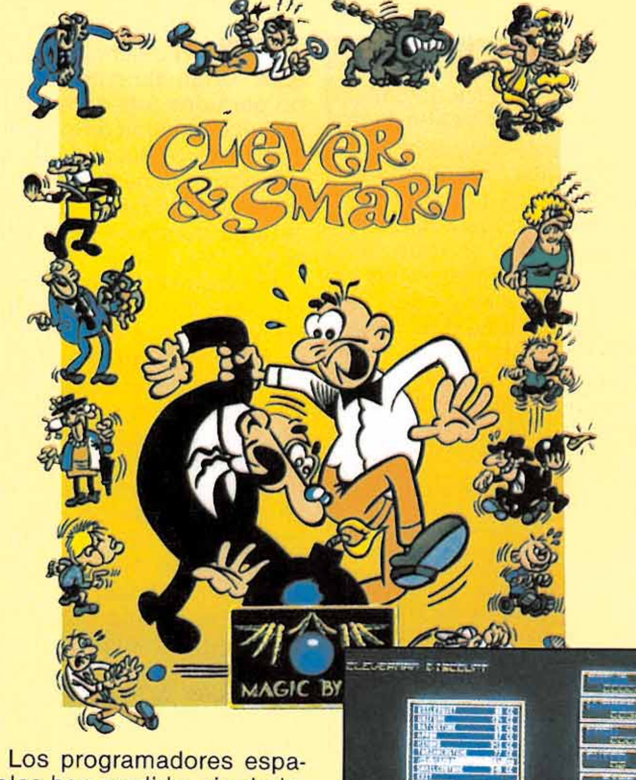


MORTADELO Y FILEMÓN

Magic bytes

Spectrum, Amstrad, Commodore

Mortadelo y Filemón, protagonistas de tantas alocadas historias entre delicuentes y casos de espionaje, aparecen en las pantallas de nuestros ordenadores con nombres ingleses en la versión original del juego, aunque aquí ha sido traducido, de la mano de una casa de software alemana.



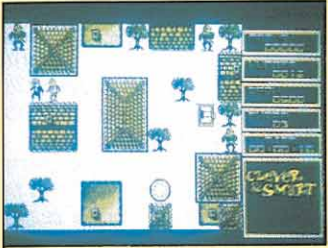
Los programadores españoles han perdido, sin duda, la oportunidad de recrear a nuestros más populares personajes, y hemos de reconocer que los creadores de este juego han sabido colocar a nuestros peculiares detectives a la altura que se merecían, gracias a un programa que es ante todo original y simpático, lleno de detalles y variado en los planteamientos y situaciones.

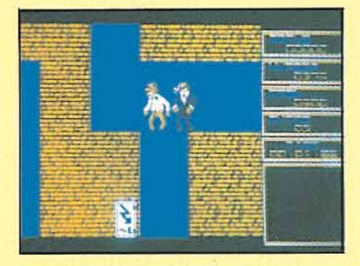
El objetivo principal del juego es rescatar al doctor Bacterio, el famoso inventor al servicio de la TIA (Técnicos de Investigación Aeroterráquea), que ha sido secuestrado por una potencia enemiga. Pero, mientras investigan sobre el paradero del doctor, nuestros amigos se verán envueltos en multitud de misiones intermedias a la vez que utilizan todos los recursos que encontrarán en su camino por la ciudad. Entre otras cosas, Mortadelo y Filemón tendrán que falsificar un cheque imitando la firma del superintendente Vicente (Misterl), desactivar bombas, entrar en un jardín de infancia, caminar por las alcantarillas, llamar por teléfono, visitar el restaurante chino cuando flaqueen las fuerzas, capturar ladrones y vagabundos, comprar objetos que les ser-

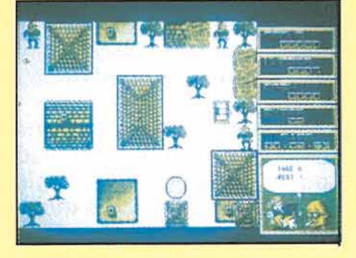








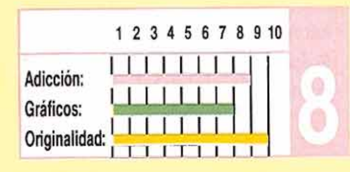




virán para desactivar bombas o interceptar líneas telefónicas, comprar disfraces con los que Mortadelo podrá entrar en edificios de otra manera inaccesibles, visitar los bancos públicos e incluso apostar dinero en una carrera de caracoles. Para colmo, si Mortadelo dispone del disfraz de caracol podrá competir él mismo en la carrera para intentar ganar la apuesta.

Nos encontramos con un juego completo como el que más, y que sin duda se ganará la atención de amplios sectores de juego-adictos. Combina, como pocos, fases de rapidez y habilidad con otras de sagacidad e inteligencia a través de una cantidad y variedad de acciones, tal que difícilmente podrá permitir el aburrimiento. Y, por otro lado, el juego es lo suficientemente rápido y agradable a la vista como para no defraudar a nadie. Un programa de indiscutible originalidad que debe convertirse, sin duda, en un gran éxito de ventas.

Pedro J. Rodríguez Larrañaga



BEDLAM

Go!

Spectrum, Amstrad, Commodore



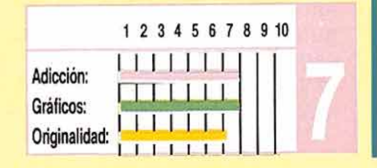
El primer vistazo a este Bedlam nos trae a la mente un juego no demasiado antiguo llamado Light Force. Las similitudes se extienden sobre todo al diseño de los gráficos de naves y decorado, al objetivo y sistema de juego. En Bedlam nuestro objetivo consiste en recorrer 16 niveles a bordo de tu caza, para superar así la prueba definitiva que la academia de pilotos de los imperios estelares emplea para conceder la graduación a los cadetes aspirantes.

Tú eres uno de ellos, pero sin duda, nunca llegaste a imaginar que sería tan difícil conseguir el título y menos aún que para ello tendrías que poner en peligro tu vida.

Bedlam es, por tanto, un arcade más que no pretende sorprendernos en un terreno en el que poco queda por innovar, sino simplemente entretener, que a fin de cuentas es lo que importa. Sus aspectos visuales son correctos sin más, pues tanto el diseño de las naves y decorados (esta vez de un tamaño algo mayor a lo habitual), como el scroll de pantalla y los efectos sonoros, son los normales y exigibles en juegos de este tipo. Sin embargo, se han incluido dos innovaciones que a buen seguro os resultarán interesantes. Por un lado, es posible continuar cada partida en el último nivel visitado, con lo que se permite finalizar el juego sin pokes a cambio de mucha paciencia. Y por otro lado, se ha incluido por primera vez en un matamarcianos, la posibilidad de que dos jugadores combinen sus fuerzas en su aventura espacial.

Existen plataformas que proporcionan vidas extra o escudos de inmunidad momentánea, mientras que los enemigos se presentan en oleadas de ataque que ofrecerán bonificación especial y escudo si conseguimos destruirlas completamente. Un arcade más, con los gráficos y el nivel de dificultad correctos para permitirnos una cuantas horas de diversión sin mayor preocupación que destruir todo lo que se nos pone por delante.

Pedro J. Rodríguez Larrañaga



CHAMPIONSHIP SPRINT

Electric Dreams

Spectrum, Amstrad, Commodore



Constantemente llegan a nuestros ordenadores las conversiones de grandes títulos que despiertan el interés de más de un usuario en las máquinas recreativas. Electric Dreams también ha participado en esta dinámica general con títulos como Super Hang-On y Super Sprint. Y es la segunda parte de este último, original de Atari Games, la que ahora nos ocupa.

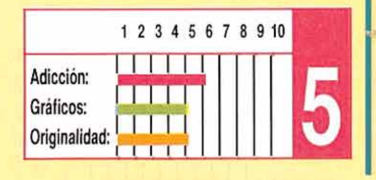
Lógicamente las diferencias con la máquina eran de esperar, pero confesamos que tras unos segundos de espectación, ante lo que parecía iba a ser la mejor simulación de un gran premio de automovilismo, según especificaban las instrucciones, la decepción fue máxima.

La versión de Spectrum, nos presentaba cuatro bólidos, brindando a dos jugadores la posibilidad de medir sus fuerzas con el resto de los contrincantes. Y la carrera dio comienzo. Comprobamos como nuestro minúsculo vehículo tenía la particularidad de apropiarse de todos los obstáculos del juego. Alguna que otra vez podíamos esquivar las manchas de aceite y de agua, pero misteriosamente los tornados sólo nos afectaban a nosotros. El resto de los pilotos pasaban impasibles mientras nosotros intentábamos evitar un tornado empeñado en perseguirnos. ¡Hombre bien está que no juguemos con ventaja, pero que las dificultades sólo nos afecten a nosotros tampoco es demasiado serio! La carrera continuaba, permitiéndonos seleccionar nuevos circuitos con una dificultad creciente.

Tal vez el único punto positivo de este mediocre simulador, sea la inclusión en la cara B de la cinta de un programa que nos permite construir nuestros propios circuitos o modificar los existentes, con un sencillo sistema de iconos.

Por lo demás estamos seguros que Championship Sprint no despertará grandes pasiones en las versiones para los ordenadores de 8 bits, entre los seguidores de este tipo de juegos.

Cristina M. Fernández



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

BILLY II

Loriciels

Amstrad

Sin duda, uno de los programas más divertidos y «marchosos» que hemos tenido oportunidad de ver, ha sido Billy el Barriobajero, de Loriciels. Su rockero protagonista con su «chupa» de cuero y su tupé engominado, nos hizo pasar horas y horas de diversión, ayudándole a pelear contra punkies, macarras y demás tribus urbanas en busca de su diversión favorita (junto con la cerveza y las mujeres, claro): las máquinas de videojuegos.

En aquella primera parte, Billy debía conseguir una serie de objetos que una vez entregados a los personajes que se encontraban vigilando las máquinas conseguirían que éstos nos permitieran el acceso.

Ahora, todo lo que vamos a tener que hacer es dar rienda suelta a nuestros más bajos instintos y sin reparar en quién se nos pone por delante, liarnos a mamporros hasta que nuestro contrincante dé con sus huesos en el suelo, o bien, como ocurrirá más frecuentemente, seamos nosotros los que mordamos el polvo.

También en otras zonas deberemos hacer exhibición de nuestras habilidades gimnásticas, saltando de muelle en muelle, cuidando de no

HEROBOTIX

Hewson

Commodore

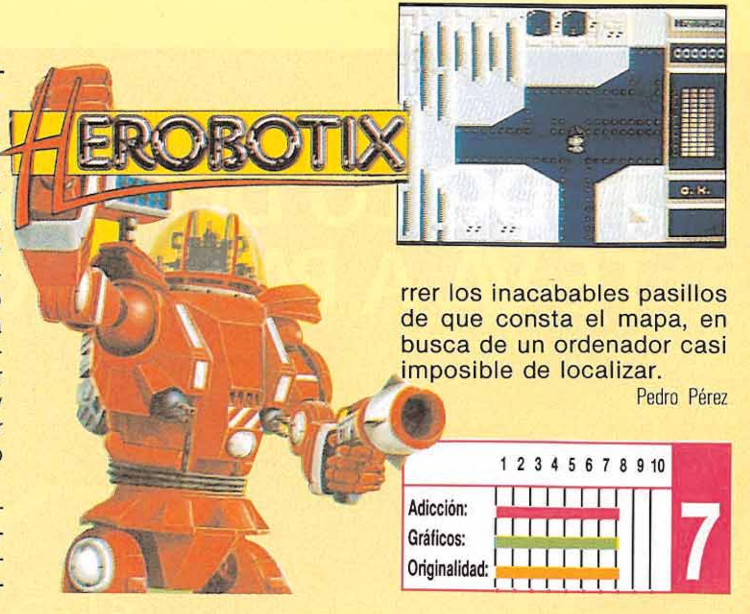
El robot de clase IV «Herobotix» ha sido enviado para resolver una misión muy especial: destruir un ordenador ASP que contiene información secreta capaz de alterar la paz del universo.

Nuestra misión es destruir dicho ordenador guiando el robot por las diferentes pantallas; eliminando a los molestos enemigos que se encuentran en ellas, y buscando el mayor número de pistas que podamos sobre la localización del misterioso ordenador.

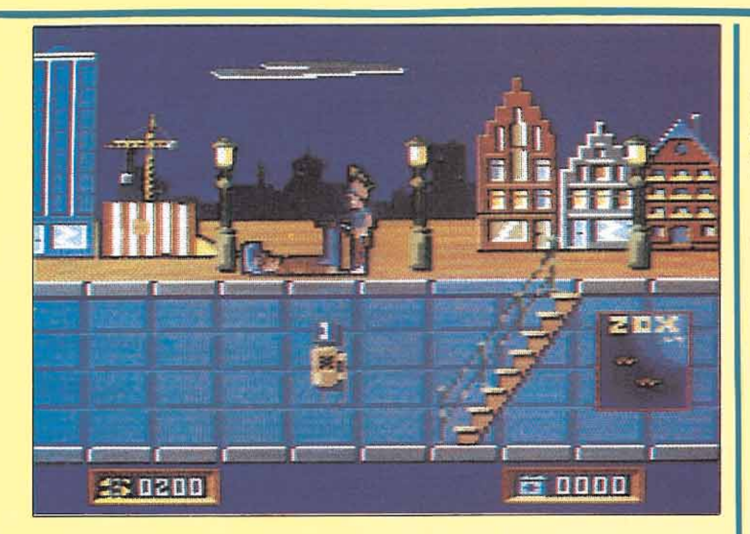
Si bien el argumento de Herotobix no es demasiado original, sí se han incorporado algunos elementos innovadores, como el marcador de energía que nos indica que aún funcionamos. Entre los distintos objetos que podemos observar en el juego se encuentran palancas para abrir nuevos pasillos, cámaras de energía para recuperar la que hayamos perdido, y terminales para comprobar nuestra situación, así como los posibles caminos.

Herobotix es un juego entretenido aunque será preciso recargar nuestros marcadores de paciencia para recorrer los inacabables pasillos de que consta el mapa, en busca de un ordenador casi imposible de localizar.

Pedro Pérez



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



caer al mar, o podemos dar la partida por acabada.

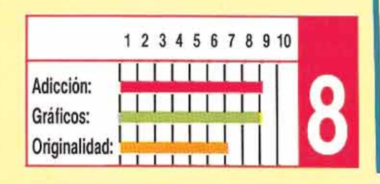
Además de las máquinas de juegos, existen otros sitios en donde podemos gastar nuestras monedas, como teléfonos o máquinas de chicle. Cada vez que hagamos uso de estas últimas perderemos diez de nuestras monedas, que se convertirán en diez unidades de energía, siendo esto último la única forma de recuperar fuerzas.

En los combates se pierden grandes cantidades de energía, pero si conseguimos vencer se nos recompensará con algunas monedas que podremos utilizar en las máquinas de chicle.

Las máquinas que se encuentran repartidas por la ciudad son de lo más variado, pudiendo encontrar desde juegos de coches a marcianitos, aunque todos mantienen en común el ser pequeños arcades de habilidad de sencillo manejo, aunque lo suficientemente complicados como para que intentar conseguir una buena cantidad de puntos (que si es muy alta nos puede deparar alguna que otra sorpresa en forma de dinero) sea más difícil de lo que parece en principio.

Tal vez la originalidad del juego sea más discutible, pero al fin y al cabo, resulta tan divertido y simpático que hasta esto se le puede perdonar. Lo mejor es olvidarse de ello, enfundarse la cazadora de cuero negro y acompañar a Billy en su frenética búsqueda de videojuegos.

J. Emilio Barrero

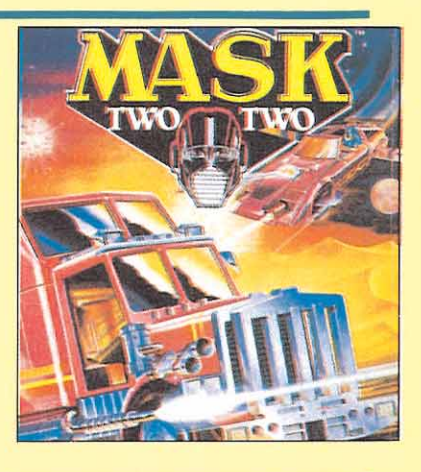


	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

MASK II

Gremlin

Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX



Seguramente a muchos de vosotros el nombre de Venom os resulte familiar, ya que no hace mucho los agentes de la máscara intentaron, y mucho nos tememos que sin éxito, acabar con este pérfido personaje en la primera parte de lo que será una trilogía.

Ahora, como líderes de un grupo de agentes especiales, deberemos seleccionar a nuestro equipo teniendo en cuenta las características de cada hombre y resolver con ellos tres misiones.

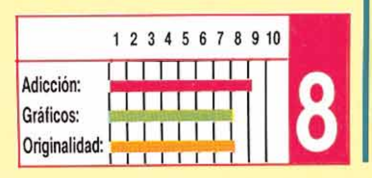


Éstas varían desde el rescate del presidente de la Alianza Pacífica de Naciones, hasta localizar y destruir una sofisticada arma desarrollada por los hombres de Venom, recuperando al mismo tiempo el rubí del templo sagrado, pasando por la búsqueda de un misil con el que destruir la base enemiga.

Las misiones se cargan de forma independiente, una vez que hayamos elegido el equipo adecuado. Para enfrentarnos a cada misión dispondremos de cinco vehículos diferentes que podremos seleccionar en cualquier momento de la partida, atendiendo a las necesidades de cada acción.

Mask II difiere bastante de su primera parte, al variar los objetivos y aumentar la complejidad del mismo. Un cuidado tratamiento gráfico da vida a un arcade de habilidad en el que el componente estratégico es mínimo, aunque para concluir el juego sea preciso tenerlo presente. Un buen programa digno continuador de la saga de los agentes de la máscara.

Cristina M. Fernández.

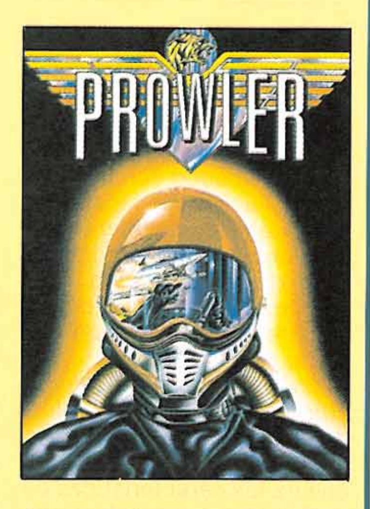


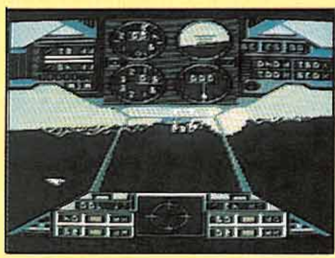
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

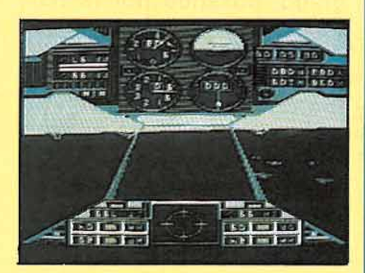
PROWLER

Mastertronic

Commodore







Cada vez resulta más difícil ser innovador en el software. A veces tiene uno la sensación de que ya no quedan ideas que no hayan visto la luz en algún que otro programa. Casi todos los títulos que aparecen en la actualidad pueden ser catalogados en función de uno o varios precursores que en su día crearon escuela (muchas veces hablamos de juegos tipo «Manic Miner» o tipo «Defender», por poner algunos ejemplos). Pues bien, el presente programa, titulado «Prowler» y de la casa Mastertronic, queda encuadrado a primera vista en el género «Skyfox/Super-Huey» y además de manera tan acusada que resulta casi descarado.

No obstante, el hecho de que un programa se inspire en otro no tiene por qué ser negativo, si al menos iguala o supera a su modelo en calidad. A veces, recuperar y actualizar una vieja idea resulta agradable y satisfactorio, siempre y cuando el programa posea personalidad propia tan sólo por el hecho de incorporar pequeños detalles novedosos. Este no es el caso de «Prowler».

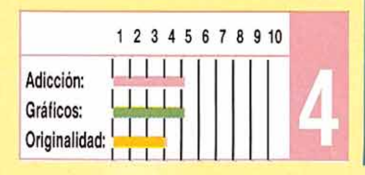
Éste es el plato que se nos sirve: misión de lo más monótona (defender el planeta de las tropas invasoras). Los medios, los de siempre (pilotar el último grito en helicóptero de combate). Los controles, desesperantes (teclas por todos lados para conmutar armamentos que a la hora de la verdad son todos iguales). Imagen coincidente casi de forma fotográfica con «Super-Huey» (vista frontal desde el interior del helicóptero, con cantidad de paneles indicadores en primer plano). A todo ello hay que añadir que la simulación 3D con sensación de profundidad, ya de por sí difícil de obtener, resulta en «Prowler» decepcionante, ya que es dificilísimo interpretar las apariciones fulgurantes de naves enemigas que se confunden con las explosiones en un caótico amasijo de pixels.

Y aún nos quedan las patatas fritas: presentación escueta y sonido mínimo. Resultado, una indigestión.

Y atención a lo más positivo: durante la carga del programa, para no aburrirnos, podemos jugar a «Space Invaders». Sabiendo lo que nos espera, es incluso mejor parar la cinta y quedarnos jugando a marcianitos.

En fin. A menos de que seas incondicional del género y, en especial, si ya posees «Super-Huey» o «Skyfox», no cometas el desliz de comprar éste.

Francisco Verdú



WESTERN GAMES

Magic bytes

Amstrad, Commodore











Muy de vez en cuando, surge un programa capaz de romper moldes, lo cual a simple vista y sin profundizar demasiado ya es un tanto a su favor. Y eso es precisamente lo que han conseguido los muchachos de Magic Bytes, un simulador que nada tiene que ver con otros títulos englobados en esta clasificación genérica.

La acción se desarrolla en el oeste y nuestro objetivo será superar las seis curiosas pruebas que nos presenta. Éstas se cargan de forma independiente y no es preciso superar un evento para poder acceder al siguiente. Por orden de aparición éstas son:

Pulso. Aunque algo complicado en su manejo, consigue unos resultados sorprendentes. Una habitación del «saloon» sirve de escenario para esta prueba que presenta a los dos contrincantes frente a frente. La fuerza está representada en el marcador superior por dos bíceps más o menos relajados según se desarrolle el pulso.

Tiro al blanco. En esta ocasión nuestra diana serán las suculentas jarras de cerveza y demás objetos alcohólicos sostenidos por dos temblorosos vaqueros. Los dos contrincantes aparecen de espaldas y los marcadores representan nuestro revólver, la diana y el estado de nuestro sistema nervioso; cuanto más nerviosos estemos más difícil será atinar.

Canasta en la escupidera. Si habéis leído bien, nuestro objetivo será «encestar» en un jarrón nuestros espectaculares escupitinajos. Para ello deberemos determinar el ángulo del lanzamiento y su longitud.

Baile. Nuestros protagonistas deberán imitar los movimientos de una ágil señorita, que antes de que la prueba dé comienzo hará una pequeña exhibición.

Ordeñar. Esta prueba es mucho más complicada de lo que parece a simple vista ya que la secuencia de movimientos que debemos realizar para que nuestra vaca dé toda la leche, es digna sólo de los mejores nominados al joystick de oro.

Después de comer... Deberemos perpetuar una de las costumbres más antiguas de los árabes, tras llenar el estómago nada como una sonora explosión acústica para demostrar que hemos tenido un buen provecho.

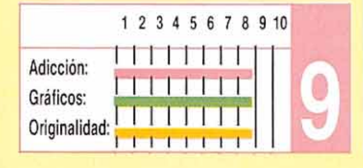


¿Originales, no?

Seguramente muchos de vosotros estaréis pensando que no basta con una idea original para conseguir un buen programa, con lo que estamos perfectamente de acuerdo. Pero Western Games es algo más que un argumento acertado, es una hábil combinación de elementos que consiguen un resultado espectacular. Los gráficos de gran tamaño dan paso a una ambientación perfecta y en pantalla además de los dos contrincantes aparecen elementos móviles que aumentan aún más la sensación de realismo.

Western Games es uno de esos programas que sin duda harán escuela y nosotros desde aquí, esperamos que cunda el ejemplo.

Cristina M. Fernández



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER

Electronic Arts

Commodore

Los simuladores siempre han estado un poco por encima de los juegos, en el sentido de que ya no sólo sirven para pasar el rato, sino que además poseen un cierto componente instructivo, que intenta introducirnos o acercarnos a una actividad real.

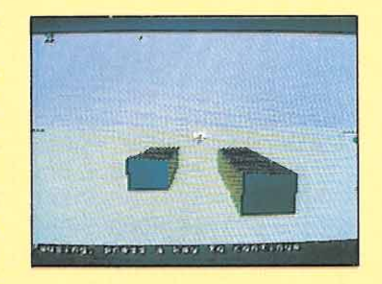
Son programas de simulación deportiva (golf, fórmula 1, motociclismo...) o no deportiva (pilotaje de submarinos, barcos, helicópteros...).

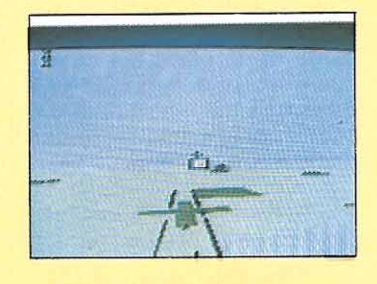
De entre todos, los simuladores de vuelo han venido siendo los auténticos «reyes» de la simulación por ordenador, tanto por su complejidad como por su espectacularidad.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer pretende no sólo ser un simulador más, sino que también intenta ser como un cursillo de pilotaje de aviones. Si lo consigue o no lo consigue, si la simulación es correcta a nivel de indicadores, evolución de parámetros y demás aspectos técnicos o no lo es, todo eso es algo que debería juzgar un experto en la materia. Es por ello que ahora no entraremos en juicios en este sentido.

Lo que sí cabe destacar es que en su conjunto el resultado es bueno. Incluye un cuadro de mandos bastante completo, una presentación cuidada y un efecto tridimensional que nada tiene que envidiarle al ya lengendario «Flight Simulator» de «Sublogic». Resalta el doble enfoque del programa: podemos dedicarnos simplemente a volar (modo entrenamiento) o a recibir lecciones (modo instrucción). En modo entrenamiento las opciones son todas las usuales en este tipo de programas, incluyendo la visión desde cualquier ángulo. Todas las funciones se controlan por teclado, excepto la dirección que va por joystick. En modo instrucción, el programa carga de cinta unas determinadas situaciones prefijadas y a partir de ahí, al estilo piloto automático, va indicando todos los pasos necesarios para realizar correctas maniobras.



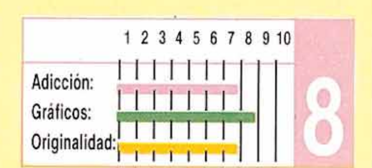




En el aspecto gráfico, destaca el número de imágenes por segundo que el simulador genera, el cual oscila entre 3 y 4, si bien es cierto que el escenario no es excesivamente detallado.

En resumen, un programa interesante, que los entendidos y los aficionados a este género a buen seguro sabrán apreciar.

Francisco Verdú





ROADWARS

Melbourne House

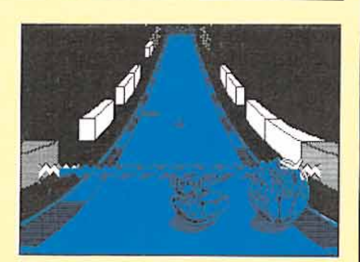
Spectrum

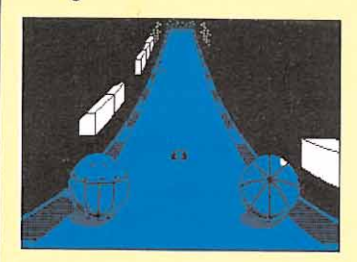
La prestigiosa compañía Melbourne House, creadora de algunos de los programas más legendarios de la historia del software como el archiconocido «The Way of the Exploding Fist» parecía atravesar una pequeña crisis.

Sin embargo, una vez vistas sus últimas producciones podemos afirmar que la compañía ha vuelto a ser lo que era.

Buena prueba de ello es Roadwars, su última y futurista creación, un programa que destaca en primer lugar por su originalidad.

Nuestra misión es controlar una curiosa nave, con cierto parecido a una pelota de fútbol, pero que en realidad es el último avance en el campo de la tecnología cibernética. Con ella vamos a recorrer una serie de peligrosas autopistas espaciales repletas de enemigos y todo tipo de sorpresas, normalmente desagradables.

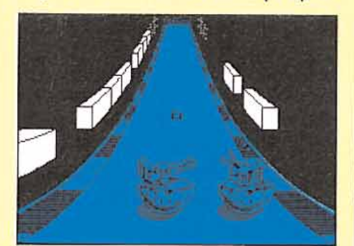






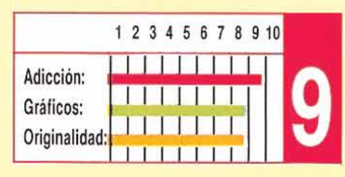
A nuestro lado encontraremos otra nave controlada, bien por un segundo jugador o bien por el ordenador, con la cual podremos colaborar o competir en el cumplimiento de nuestro objetivo. Éste, como suele ser frecuente, es muy sencillo de explicar, pero no tanto de realizar; a los lados de la carretera se encuentran una serie de bloques que debemos destruir, cuando acabemos con todos pasaremos de nivel.

Nuestra nave dispone de dos sofisticados dispositivos cuyo correcto uso nos proporcionará una vida más longeva de lo que se puede esperar en estas condiciones: un potente cañón láser redirigible y un campo de fuerza capaz de soportar el choque de los rayos que atraviesan la pantalla.



Roadwars es un frenético arcade espacial capaz de proporcionarnos horas y horas de diversión que cuenta con un excelente scroll de pantalla y buenos gráficos. No se puede pedir más..., excepto más juegos como éste.

J. Emilio Barbero



BLOOD VALLEY

Gremlim

Spectrum, Amstrad, Commodore

Cuenta una antigua leyenda que en la Edad Media un tiránico personaje llamado Archveult fomentó entre sus contemporáneos una curiosa práctica basada en la caza. Ésta consistía, ni más ni menos que en soltar a tres esclavos en un valle para que fueran literalmente cazados por la «jet» feudal. La única posibilidad que los infelices esclavos tenían para escapar, era resolver una serie de misiones y derrotar asimismo a los cazadores. Esta particular variante de la caza tuvo una acogida excepcional, pero con el tiempo, el parque de esclavos disminuyó tanto que era imposible encontrar «piezas» a la altura de las circunstancias.

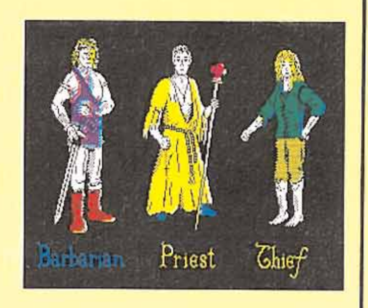


Los programadores de Blood Valley han decidido llevar a la pantalla esta particular forma de caza, permitiéndonos adoptar cualquiera de los dos papeles —cazador o cazado— en la opción de dos jugadores, o bien sentir en nuestro propio joystick la persecución del tirano y sus secuaces si escogemos la opción de un jugador.

Pero Blood Valley no es como fácilmente podría deducirse exclusivamente un arcade de habilidad; en él, el elemento estratégico es fundamental. Nos explicamos, una vez que hayamos escogido el papel que queremos adoptar en esta peculiar película, deberemos estudiar detenidamente las características de cada personaje para escoger la estrategia adecuada. Así, si nos convertimos en cazadores, deberemos situar en diferentes puntos del valle a los principales aliados que nos acompañarán. Éstos pueden ser de tres tipos, pudiendo situarse cada grupo en una localización concreta.

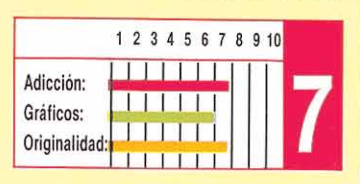
Si por el contrario adoptamos el papel de esclavos, podremos escoger a nuestro protagonista entre las tres figuras que aparecen en pantalla. Cada personaje tiene una apariencia diferente y también varían las misiones que deben realizar antes de poder escapar del valle ilesos, aunque en todos los casos deseamos enfrentarnos a cientos de enemigos, mientras empleamos correctamente los diversos objetos del juego.





Blood Valley presenta un argumento original, pero desgraciadamente se han descuidado otros elementos, como el gráfico, que aunque no es imprescindible, sí hubiera mejorado sensiblemente el resultado final. Un programa que no pasará a la historia como un hito de la programación, pero que sí nos permitirá pasar un rato agradable practicando el esgrima con precisión contra todo lo que se cruce ante nosotros.

Cristina M. Fernández




EYE
EL OJO
EL JUEGO MAS ORIGINAL E INQUIETANTE HECHO PARA ORDENADOR.
SOFTWARE
conecta con la aventura
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
MCM SOFTWARE
C/. SERRANO, 240
TELEF. (91) 314 18 04

TEST DRIVE

Accolade

Sin duda uno de los sueños que rondan más frecuentemente por la cabeza de todos es ése en que aparecemos a los mandos de un reluciente y fastuoso deportivo en compañía de explosivas rubias o exóticas morenas. Obviamente, tanto lo primero como lo segundo está lejos de nuestras posibilidades económicas por lo que en la mayoría de los casos debemos conformarnos con nuestro nada competitivo utilitario y acompañantes no tan explosivas ni exóticas.

Desgraciadamente a menos que la primitiva o las quinielas nos den una agradable sorpresa mucho nos tememos que nuestra frustración nos va a perseguir por los siglos de los siglos, pero por lo menos podemos conformarnos disfrutando de algunos de esos simuladores deportivos que intentan hacernos disfrutar de las mismas emociones que si condujéramos uno de esos fantásticos deportivos (lo de las acompañantes está todavía desgraciadamente bastante lejos de las posibilidades de la informática).

Por lo menos creemos que ésta es la intención que se han propuesto los señores de Accolade a la hora de presentarnos este Test Drive un prodigioso simulador deportivo que nos va a poner a los mandos de algunos de los más fabulosos coches del mercado, atentos a la lista: Lamborghini Countach, Porsche 911 Turbo, Lotus Turbo Sprit, Chevrolet Corvette y el alucinante Ferrari Testarossa.

Una vez cargado el programa entraremos en un menú de información en donde podremos ver cada uno de los coches junto con una completa descripción de sus características técnicas, donde podremos ver detalles acerca de su motor, velocidad punta o aceleración.



Después de seleccionar qué coche queremos conducir (cosa especialmente compleja en las primeras partidas pues resulta difícil quedarse con tan sólo una de cinco auténticas maravillas) entraremos directamente en la zona de competición, donde tendremos una panorámica de la carretera vista desde nuestro panel de mandos.

Ahora todo lo que nos resta por hacer es demostrar que nuestra forma de conducir está a la altura de las circunstancias ya que estos deportivos además de ser muy bonitos tienen la desventaja de ser igualmente fáciles o difíciles (todo depende de nuestra experiencia) de conducir que cualquier otro coche.

Desde estas líneas hemos tenido oportunidad de comen-

POOL

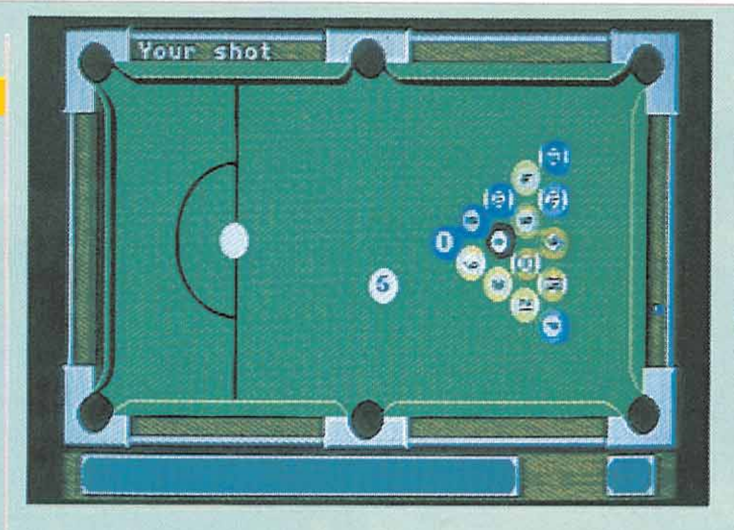
Mastertronic

El deporte del billar en todas y cada una de sus modalidades (español, americano, snooker, tres bandas...) está alcanzando una popularidad inusitada que le está convirtiendo en algo más que aquel juego siempre relacionado con los golfos de barrio bajo.

Actualmente, esto está olvidado y este deporte ha pasado a ser considerado como un deporte más que incluso tiene posibilidades de convertirse en olímpico.

Paralelamente a este aumento de popularidad se ha ido produciendo una auténtica avalancha de programas que en muchas de sus modalidades y en la mayoría de las máquinas más conocidas (Spectrum, Amstrad, Commodore, PC'S...) han ido visitando las pantallas de nuestros ordenadores.

Sin embargo, en uno de los ordenadores donde más brillantez podía adquirir un simulador de este deporte, el



Atari ST, no había ningún título disponible para sus usuarios.

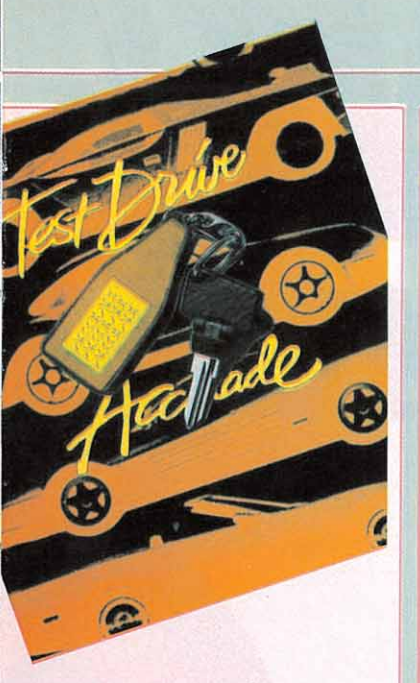
Por ello Mastertronic ha decidido llenar el hueco existente en este campo con la publicación de Pool, un simulador de billar americano (modalidad ésta que si no nos equivocamos es la primera vez que es trasladada a un ordenador) que puede ser jugado por dos personas o por una sola contra el ordenador.

Las normas de juego son bastante simples. En la mesa encontraréis 15 bolas dispuestas en forma de triángulo. Siete de ellas son de color, otras siete tienen una franja de color y por último hay una negra. Nuestro objetivo es meter las siete bolas de uno de los dos tipos existentes en cualquiera de los agujeros de la mesa en cualquier orden para por último meter la bola negra en cualquiera de los agujeros. El primero de los dos jugadores que meta una bola elegirá qué tipo de bolas va a meter: si mete una de color deberá jugar con las de color y a la

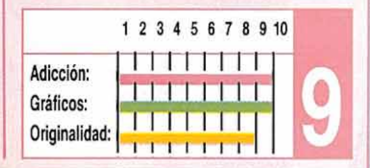


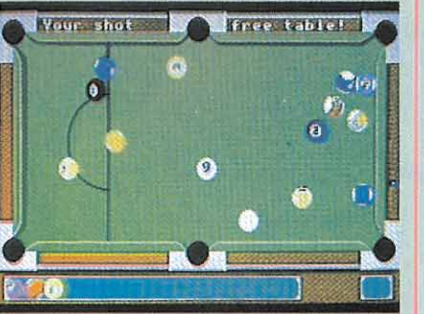
inversa si lo hace con una de franjas. Un jugador puede seguir tirando mientras meta una de sus bolas en algún agujero, en caso contrario su turno acabará y deberá tirar el otro jugador.

Hay varios tipos de penalizaciones que sufriremos si cometemos alguna de estas acciones: si metemos la bola negra antes de tiempo perderemos la partida; si al intentar meter la bola negra introducimos también la bola blanca ocurrirá lo mismo que en el caso anterior; si en cualquier tirada introducimos la bola blanca en algún agujero perderemos un turno y nuestro contrincante dispondrá de dos tiradas consecutivas; por último si en una tirada damos



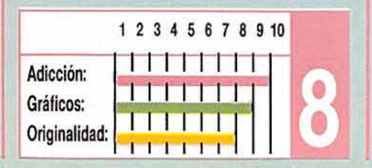
tar todo tipo de simuladores pero desde luego pocos tan espectaculares y realistas como Test Drive, un programa casi tan sensacional como los coches que desfilan por sus pantallas.





en primer lugar a una bola de nuestro adversario en lugar de una de las nuestras seremos penalizados con dos tiradas para el otro jugador.

Todos los detalles del programa, gráficos, sonido y movimientos están muy cuidados y aprovechan muy bien las fantásticas posibilidades del Atari, por lo que se puede afirmar que Pool es uno de los mejores simuladores de billar, si no el mejor, que hemos tenido oportunidad de ver.



ATARI

BATTLE SHIPS

Elite

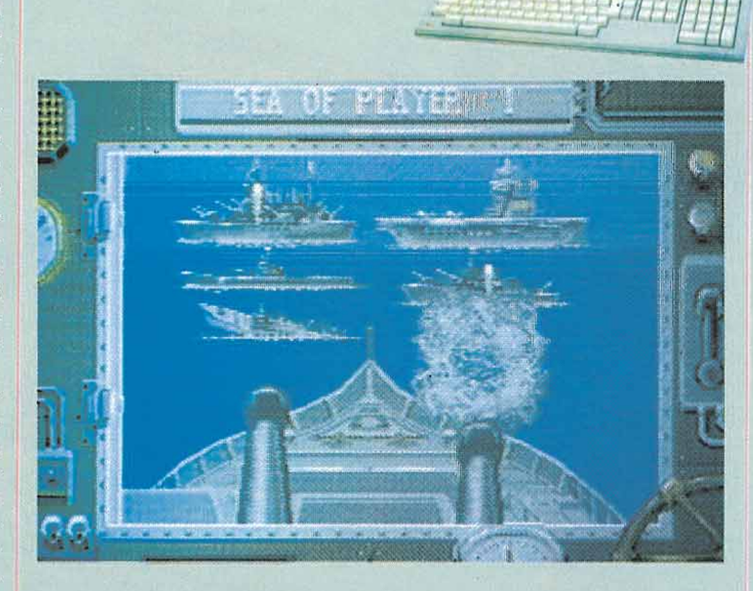
Si hay un juego de mesa al que todos, absolutamente todos, hemos jugado (y ha servido de distracción a millones de escolares aburridos) ése es el clásico juego de los barquitos. Quien más quien menos ha hundido sin piedad acorazados, portaaviones o los siempre escurridizos submarinos.

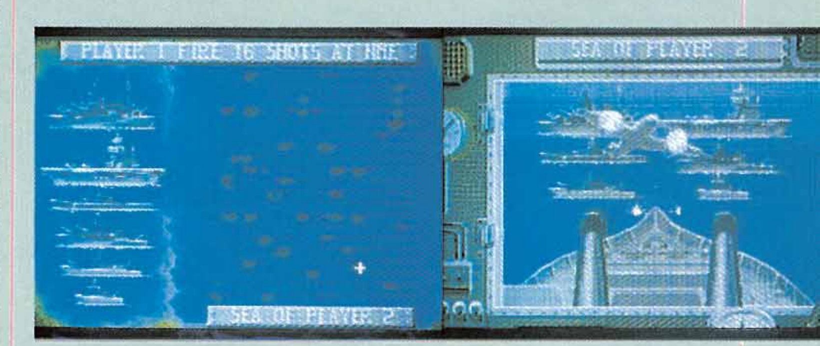
Pese a todo el juego tenía dos importantes inconvenientes: por una parte encontrar a un contrincante dispuesto a que le aniquilásemos la flota; por otra la escasa vistosidad y parecido con la realidad que tenían los cuadraditos dibujados a bolígrafo con los barcos auténticos.

Afortunadamente la informática, que parece últimamente la ciencia dedicada a resolver nuestras más profundas frustraciones, y en concreto los señores de Elite, nos van a echar una mano para que lo único que necesitemos para disfrutar de casi una auténtica batalla naval sea poseer un Atari ST y Battle Ships.

El programa añade al clásico desarrollo del juego dos excelentes posibilidades como son contemplar en pantalla una fiel reproducción de los barcos que van a entrar en combate así como una simulación de la propia batalla. La otra novedad es la posibilidad de competir contra el ordenador, lo cual permite el que podamos disfrutar del juego cuando a nosotros nos apetezca, sin necesidad de tener que convencer a nadie de que nos acompañe (aunque también hay una opción de dos jugadores por si encontramos adversario).

Otras diferencias sustanciales son que el tablero de juego está compuesto por una cuadrícula de 20 por 20, que los barcos no sólo se pueden colocar en vertical y horizontal sino también en diagonal, y que los disparos no se dan en coordenadas sino que se realizan directamente sobre el mar de nuestro adversario aunque lógicamente los barcos no se nos muestran mientras no los acertemos.

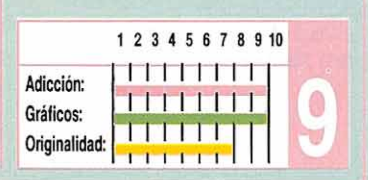




Hay dos modalidades distintas de juego. Una primera en la que se fija un número concreto de disparos para cada jugador que permanecerá invariable durante el transcurso de la partida; en el otro modo la cantidad de disparos no permanece fija sino que dependerá del número de barcos de nuestra armada que permanezcan a flote.

Los barcos que entran en combate por cada jugador son: un acorazado (seis impactos para ser destruido), un portaaviones (cinco impactos), un submarino (cuatro impactos), dos destructores (tres impactos cada uno) y una lancha torpedera (dos impactos).

Pocas veces un programa de tablero supera con creces al juego original que imita, pero en este caso Battle Ships es mucho más espectacular y divertido que el clásico juego de los barquitos. Tal vez el único inconveniente que posee, tal y como estarán pensando ya muchos estudiantes, es como llevarse un Atari a clase...



ALTAMENTE



·MASTERTRONIC·
FORMULA 1 SIMULATOR
FORMULA 1
El juego de competición de mayor realismo, con los diez circuitos más famosos: SILVERSTONE, MONACO, MONZA..., etc.
¡3, 2, 1... Adelante!
C-64
SPECTRUM 48 K
AMSTRAD
MSX
WAY OF THE EXPLODING FIST
WAY OF THE EXPLODING FIST
Bloquea los ataques y contrarresta los golpes. Eres el campeón de KUMITE, pero ahora la cosa es distinta. Luchas por tu vida, el menor descuido significa la muerte.
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
KIKSTART 2
+ COURSE DESIGNER
KIKSTART 2
Conduce tu moto por 24 pistas diabólicas. El tiempo corre, pero si te caes perderás, así que conduce con precaución y esquiva los obstáculos que encuentres.
C-64
SPECTRUM
COMMODORE 64/128
MASTER CHESS
MASTER CHESS
Tu ordenador es tu mejor contrincante. Piensa más rápido que tú, pero tú puedes jugar mejor y ganarle.
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX (595 pts.)
SPECTRUM 48 128 PLUS 2
RAPID FIRE
RAPID FIRE
En una abandonada situada en el sector comercial de ciudad, se han hecho fuertes un grupo de gansters, que pretenden utilizarle para sus malévolos planes.
SPECTRUM
SPECTRUM 48 128 PLUS 2
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN
AMAZON WOMEN
Tu objetivo es luchar por encontrar un camino a traves de diez zonas distintas, y rescatar a los chicos secuestrados. Las Amazonas harán lo imposible por detenerte.
C-64
SPECTRUM
DRO SOFT, S.A.
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

DIVERTIDO


TRONIC
499 pts
ROLLAROUND
MASTERTRONIC
ROLLAROUND
El objetivo del juego es recolectar el número correcto de cruces de colores, dentro del tiempo límite, mientras esquivas a los alienígenas que te atacan.
C-64
SPECTRUM
SPECTRUM 48 · 128 · PLUS 2
LOS ANGELES SWAT
Special Weapons And Tactics
entertainment USA
LOS ANGELES SWAT
Misión especial. Un grupo de terrotistas se ha apoderado del barrio oeste de Los Angeles. Dirígete allí y rescata vivos a todos los rehenes que puedas ¡Adelante!... y, ¡a por ellos!
SPECTRUM
AMSTRAD
SPECTRUM
GALLETRON
BULLDOG SOFTWARE
GALLETRON
Galletron es el más grande y bonito planeta del sistema solar. Alcanzado por la lluvia radioactiva que llegó desde el lejano conflicto intergaláctico hace 304 PARSEC.
SPECTRUM
AMSTRAD
48 · 128 · PLUS 2
MILK RACE
MASTERTRONIC
MILK RACE
Recorre las 1.000 millas de la "MILK RACE" apurando las marchas de tu bicicleta.
SPECTRUM
AMSTRAD
Speed KING
MASTERTRONIC
SPEED KING
reras de Motocicletas
con la em onante acción de correr
rueda con rueda contra otros 19 pilotos.
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
SPECTRUM
DESTRUCTO
BULLDOG SOFTWARE
DESTRUCTO
Quedan escasos minutos para que la armada del Dr. Destructo, se apodere del Planeta. ¡Empieza a disparar... ya!
C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
DRO SOFT

CITA CON RAMA

Idealogic

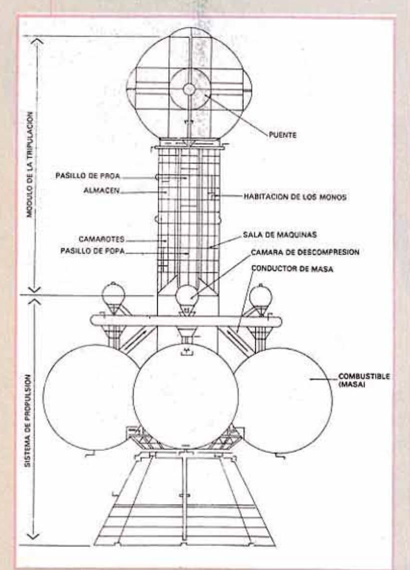
Las aventuras conversacionales parecen estar por fin consiguiendo un amplio grupo de aficionados en nuestro país. Ello se debe seguramente a la aparición de títulos como el que ahora nos ocupa, Cita con Rama, que cuenta con dos de las principales cualidades que se le pueden pedir a los programas de este género: un excelente argumento y la traducción a nuestro idioma tanto de los textos que aparecen en pantalla como de cada uno de los completos y originales manuales de instrucciones.

En cuanto al argumento, basta decir que está basado en una novela del famoso Arthur C. Clarke, autor, como ya sabéis, especializado en las narraciones de ciencia ficción.

El desarrollo de la aventura sigue fielmente al de la novela, por lo que puede ser interesante, aunque no imprescindible, aprovechar la aparición de este título para releer la novela o para descubrirla todos aquellos que la desconozcan.





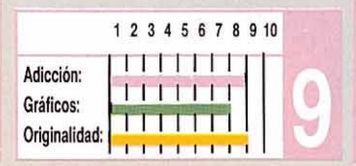


En él nos trasladamos hasta el año 2130 donde vamos a encarnar el papel de comandante de la nave Endeavor, una nave de reconocimiento a la que ha sido encargada la misión de investigar la aparición de un misterioso y gigantesco cilindro al que se le ha dado el nombre de Rama.

Algunas de sus características, tales como su peso y densidad, hacen pensar que se trata de una nave hueca, cuyo contenido es completamente desconocido. Los asombrosos descubrimientos que revelará su estudio y los peligros que acontecerán durante el desarrollo de la misión son precisamente las acciones que transcurren cuando se juega la aventura.

En cuanto a la reseñada originalidad de los manuales de instrucciones os diremos que se han incluido desde detallados mapas de naves espaciales hasta un completo folleto, donde en lugar de explicar las opciones en un lenguaje normal, se ha novelado, explicándonos cada una de las opciones del programa como si fuera el libro de ruta del comandante de la nave.

Cita en Rama es, en definitiva, una excelente aventura conversacional brillantemente presentada que hará las delicias de los aficionados a este género y que, por qué no, puede inducir a los no iniciados en este mundo a intentar sumergirse en el mundo de las aventuras.



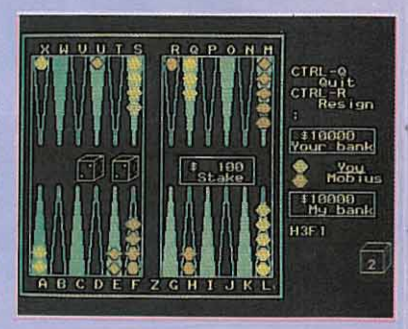
GAMMA GAMES

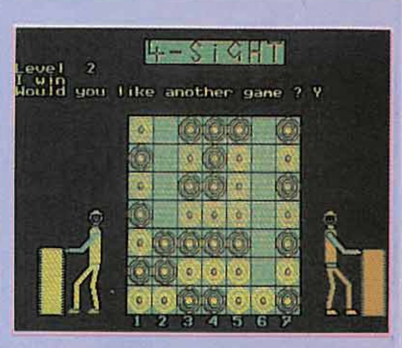
Advance Software

Gamma Games es un compendio de tres juegos de sobra conocidos por el público, como son el ajedrez, el backgammon y las cuatro en raya.

Por tanto, no es la originalidad una de las principales cualidades de las que puede hacer gala este programa. Aunque tampoco esto puede ser considerado como un grave inconveniente, puesto que lo verdaderamente importante a la hora de juzgar este tipo de juegos es, por una parte, la representación gráfica, y, por otra parte, la manejabilidad del programa, lo cual abarca desde la inclusión de opciones de menú que faciliten al máximo el control del programa, hasta la calidad del nivel de juego que desarrolla la computadora.

En cuanto al nivel gráfico conseguido, os diremos que no es nada del otro mundo. El colorido es bastante pobre y los gráficos son muy simples.





En cuanto a las opciones de pantalla cada programa tiene sus propias características.

El ajedrez incluye la posibilidad de participar uno, dos

BEDLAM

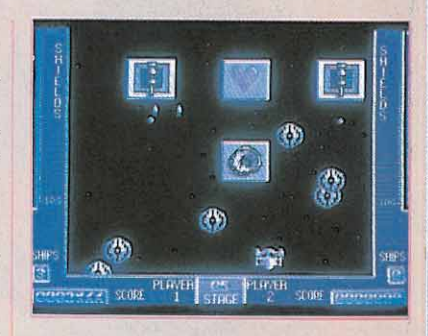
Go!

Tratar de presentar un clásico «matamarcianos» como un programa extremadamente original es algo cuanto menos arriesgado, y suponemos que no será está la intención de Go! al publicar este Bedlam, que no es sino eso, un nuevo arcade espacial.

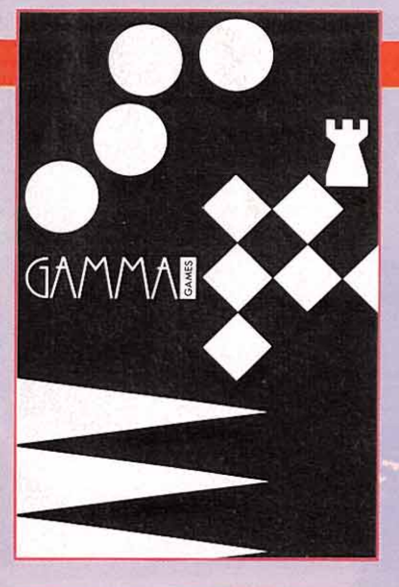
En realidad, las únicas características destacables que presenta este programa respecto a sus más cercanos predecesores son, por una parte, la aparición simultánea en la mayoría de las versiones (Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari St y Pc) y, por otra, la excelente calidad que se le ha imprimido.

El juego es muy similar a uno de los programas clásicos de este género, «Uridium», aunque en este caso el scroll es vertical en lugar de horizontal.

Nuestro objetivo es atravesar 17 niveles esquivando y eliminando a los enemigos que aparecen en pantalla. Cada cuatro niveles aparecerá una nave insignia enemiga de mayor tamaño que requerirá un mayor número de disparos para ser destruida.



En el menú encontraremos opciones para que participe un jugador, dos alternativamente y la opción más destacable, juego simultáneo, en la que los dos jugadores podrán participar juntos, bien ayudándose o bien compitiendo entre sí. También existe una interesante opción para continuar la partida donde hubiéramos llegado en la anterior.



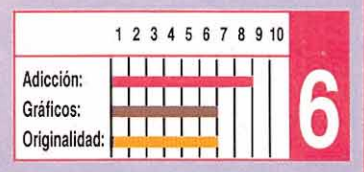


o ningún jugador. En este último caso, el ordenador jugará contra sí mismo. El resto de las opciones son las comunes a este tipo de programas: cambiar el tiempo para movimiento y partida, recomendación de movimientos, salvar y cargar la partida en cualquier momento o recolocación de las piezas.

El backgammon se juega de acuerdo con las reglas establecidas por la Asociación Internacional de Backgammon e incluye la mayoría de sus opciones, como apostar, doblar...

Las cuatro en raya incluye seis niveles de juego en los que deberemos jugar contra la computadora, teniendo presente que, al igual que en el ajedrez, el tiempo desempeña una importante baza en el transcurso de la partida.

Un programa sin más pretensiones que entretener, lo que logra con creces.

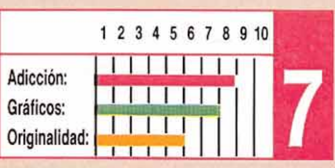




También, como en la mayoría de estos juegos, podremos recoger diversos objetos durante el transcurso de la partida, tales como un escudo de inmunidad o vidas extras.

Tal vez lo peor de este programa, en su versión para PC's y compatibles, sea comprobar como las versiones para otros ordenadores menos potentes o, cuando menos, con inferior capacidad de memoria disponen de un mayor número de posibilidades, como es la aparición en las versiones de Commodore y Spectrum de una serie de letras que nos permiten adquirir ventajas como mayor capacidad de disparo, disparo doble e incluso a una divertida máquina de «Pinball», cosas todas ellas que incomprensiblemente han sido suprimidas en la versión que ahora comentamos.

Pese a todo, el resultado es un atractivo arcade con un alto nivel de adicción, pero que no aporta nada nuevo dentro de este género.





ROCKFORD

Melbourne House

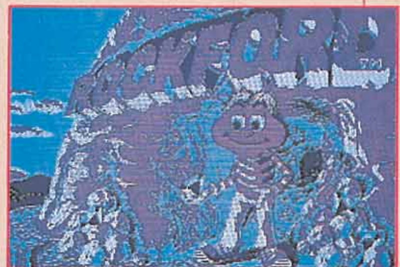
Rockford es, ni más ni menos, que la vuelta a nuestras pantallas de uno de los programas arcades clásicos por excelencia: Boulder Dash. La encargada de que este reencuentro se produzca ha sido Melbourne House que acaba de publicarlo dentro de su sello de software para máquinas de 16 bits.

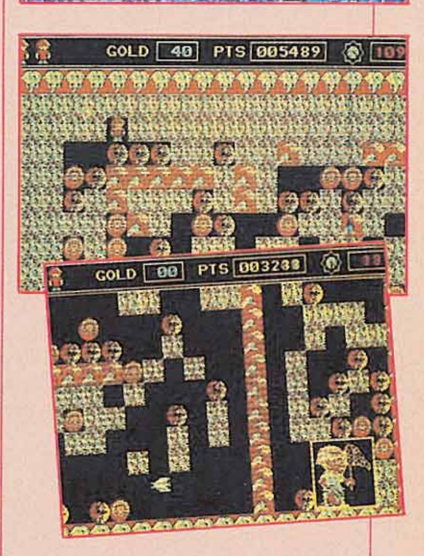
El desarrollo del programa es idéntico al de sus predecesores: debemos recoger una serie de tesoros, teniendo cuidado de que al hacerlo no nos caigan encima las rocas que se encuentran en los decorados.

Existen cinco niveles, cada uno de ellos con cuatro fases. A su vez, cada fase está compuesta por cuatro pantallas, lo que hace un total de 80 pantallas distintas. En el primer nivel nos convertiremos en un explorador que debe buscar pepitas de oro; en el segundo, seremos un cocinero que debe recoger manzanas; en el tercero, un vaquero en busca de monedas; en el cuarto, un astronauta que debe recoger pequeños soles, y en el quinto, y último, cirujanos en busca de corazones.

Cada nivel puede ser cargado en el orden deseado sin que sea necesario completar uno para acceder a otro. El grado de dificultad de los niveles está en relación con el nivel escogido; el primero es el más sencillo mientras que el quinto es el más complejo.

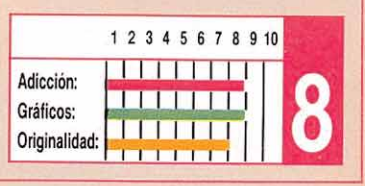
En el marcador de la parte superior de la pantalla encontraremos información de cuántas vidas tenemos, cuántos objetos nos quedan por recoger y de cuánto tiempo disponemos para completar la fase. Si recogemos todos los objetos que se nos piden se abrirá una puerta que nos permitirá el acceso al siguiente nivel.





Tanto los gráficos como las escenas que representan nuestra muerte o el paso de fase están realizadas con un gran sentido del humor, y aunque los gráficos no son nada del otro mundo, sí son muy simpáticos y divertidos.

En resumen, Rockford es algo más que una nueva versión del Boulder Dash, es un programa superadictivo y francamente divertido.




¡YA TIENES A LA VISTA LOS VIDEO
MCM Software es la compañía que estabas esperando para jugar a lo grande. Con las aventuras y arcades más sorprendentes.
Tu adicción no tendrá límites.
Y para que descubras todo lo que te espera, MCM Software te invita a verlo con tus propios ojos en tu tienda habitual.
Black Lamp
FIREBIRD
PRIMERA LINEA



"PASATE YA POR TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS Y RECOGE TU REGALO SORPRESA".
OJUEGOS MAS SORPRENDENTES!
Si buscas
Porque te hemos preparado un gran regalo sorpresa: un catálogo alucinante que te hará ver en relieve los juegos que más van a dar que jugar esta temporada.
¿Te vas a perder una oportunidad como ésta?
Si tienes vista, no dejes de ir hoy mismo a tu tienda preferida de videojuegos. Verás lo que es bueno.
IKARI WARRIORS
MCM SOFTWARE
Conecta con la aventura

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

SALAMANDER — SPECTRUM

- POKE 40649,201 Te muestra el camino.
- POKE 42327,201 No borra la nave.
- POKE 42608,201 Enemigos invisibles.

Manuel Rodríguez (Valencia)



IKARI WARRIORS — AMSTRAD DISCO



- POKE &6EAB,&a0 POKE &16bd,&a1 Cada vez que disparas granadas cambia el sonido del disparo.
- POKE &6EAB,&a6 POKE &18bd,40 Los soldados enemigos dan vueltas y si los arrastras con el tanque se multiplican los puntos.

Sergio Larrauri (Logroño)

ROAD RUNNER — SPECTRUM

- POKE 39140,0 Nunca se acaba la comida.

Daniel López (Barcelona)







Pokerarezas

FLYING SHARK — SPECTRUM

- POKE 47039,62 Da bonus, armas y vidas cada vez que matas una oleada de enemigos.
- POKE 49303,62 Los aviones mueren antes de salir en pantalla.
- POKE 42970,24 Completas la fase cada vez que te matan.

Manuel Rodríguez (Valencia)

GAME OVER — SPECTRUM

- POKE 32748,0 POKE 34567,0 En la primera parte del juego impide la destrucción de los bidones y en la segunda al disparar al monstruo que da la coraza no le brillan los ojos. Ésta aparece en la parte izquierda de la pantalla. Estos pokes deben introducirse en la línea 50 del cargador publicado en la revista número 30.



Óscar Peña Alonso (Bilbao)

COMMANDO — AMSTRAD DISCO

- POKE &5C36,&E3 Borra la presentación y en el juego no aparecen los guerreros.
- POKE &SC50,0 Las letras y los gráficos de la presentación se vuelven multicolores.
- POKE &5C34,0 Vidas infinitas
- POKE &5C65,135 Elimina la mayor parte de los gráficos del juego.

Rubén Fernández (Oviedo)

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY S

TIENDA EN MONTERA, 32 - 2.º 2 • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 -

SPECTRUM	
WHO DARES WINS II	399
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
SHOW JUMPING	399
LIVINGSTON SUPONGO	500
ENIGMA FORCE	500
PEGASUS	875
RASPUTIN	500
FRANKIE GOES TO H.	500
VECTRON	500
NODES OF YESOD	500
COMET GAME	500
BREAK THRU	500
MIAMI VICE	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
XEVIOUS	500
CORTOCIRCUITO	500
WINTER GAMES	500
WAR	500
CAMELOT WARRIORS	500
PHANTOMAS	500
STAINLESS STEEL	500
FROST BYTE	500
POLE POSITION	500
COCHE FANTASTICO	500
STREET HAWK	500
ROCKY	500
RAMBO	500
EQUINOX	500
BABALIBA	500
BRUCE LEE	500
SAIMAZOOM	500
SPY HUNTER	500
THREE WEEKS IN P.	500
SABOTEUR	500
ANTIRIAD	500
RAID OVER MOSCOW	500
MARTIADOIDS	500
BATMAN	500
CAULDRON II	500
OLE TORO	500
HERBERTS DUMMI RUN	500
WEST BANK	500
FIRELORD	500
SGRIZAM	500
COBRAS ARC	500
ABU SIMBEL	500
DEEP STRIKE	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SIGMA 7	500
UCHI MATA	500
KUNG FU MASTER	500
THANATOS	500
MARBEL MADNESS	875
GARFIELD (*)	875
THRONE OF FIRE	875
AVENGER	500
DONKEY KONG	500
ALIENS	500
GREAT ESCAPE	500
WINTER SPORTS	500
ARKANOID	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
HACKER	500
GAUNTLET	500
REGRESO AL FUTURO	500
NIGEL MANSELL G. P.	875
GOLPE EN LA P. CHINA	500
SALAMANDER	875
JACKAL	875
GRYZOR	875
STOP BALL	875
RED LED	875
FIREFLY	875
STREET HASSLE	875
PREDATOR	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
SENTINEL	875
EL CID	875
DRUID	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
SIDEWIZE	875
TRAPDOOR II	875
EMPIRE	875
W. S. BASKETBALL	875
HIVE	875
STARFOX	875
REBEL STAR	875
SUPER SPRINT II	875
CENTURIONS	875
NINJA HAMSTER	875
ROLLING THUNDER	875
BRAVESTAR	875
GAUNTLLET II	875
XECUTOR	875
PLATOON	875
NEBULUS	875
SUPER CYCLE	875
COBRA	875
JACK THE NIPPER II	875
GAME OVER	875
PSYCHO SOLDIER (ATHENA II)	875
FREDDY HARDEST	875
ARKOS	875
FERNANDO MARTIN	875

SPECTRUM	
INDIANA JONES	875
SUPER SOCCER	875
MISTERIO DEL NILO	875
SASTAN	875
IMPOSIBLE MISION	875
INSPECTOR GADGET	875
CALIFORNIAGAMES	875
RANARAMA	875
MAD BALLS	875
SABOTEUR II	875
MASK TWO	875
BEDLAM (SOLO 128 K)	875
STAR DUST	875
TAIPAN	875
HISTERIA	875
CORRECAMINOS	875
TRANTOOR	875
007 ALTA TENSION	875
RYGAR	875
DEATH WISH 3	875
720 GRADOS	875
MASK	875
PHANTON CLUB	875
ATHENA	875
COMBAT SCHOOL	875
RENEGDE	875
WORLD GAMES	875
TANK	875
MATCH DAY II	875
BEST OF 3D	875
CAPITAN AMERICA	875
MEGACORP	875
EL MUNDO PERDIDO	875
PHANTIS	875
RAMPARTS	875
DESPERADO	875
SIDE ARM	875
AFTEROIDS	875
BASIL MOUSE DETECTIVE	875
ARKANOID (*)	875
DEFLEKTOR	875
VENON S. B. (*)	875
TOUR THE FORCE	875
SUPERSPRINT	875
COMMANDO	875
IK+	875
CUERPO HUMANO	875
GALACTIC GAMES	875
IMPLOSION	875
SUPER HANG ON	875
ENDURO RACER	875
BASKET TWO ON TWO	875
RAMPAGE	875
WONDER BOY	875
FIRETRAP	875
QUARTET	875
SNOOKER (BILLAR)	875
NORTH DARK (*)	875
KNIGHTMARE	875
GUADALANAL	875
FIFTH CUADRANT	875
GUNBOAT	875
FAIRLIGHT	875
YOGUI BEAR	875
BLACK LAMP (*)	875
THUNDERCATS (*)	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
STONKERS (ESTRATEGICO)	875
ERIK THE PHANTOM OF THE OPERA	875
ALCHEMIST	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
IKARI WARRIORS (*)	875
TRAP DOOR	875
NOSFERATU	875
ACE	875
TRIO (HIT PACK)	875
REX HARD	975
LAST MISION (OPERA)	975
BATTLESHIPS (*)	875
NUCLEAR BOWLS	975
STARBYTE	975
CHAIN REACTION (*)	875
COSA NOSTRA	975
GOODY	875
4 SUPER 4	1.200
STAR WARS	1.200
STIFLIP & CIA	1.200
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
BARBARIAN	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
LEADER BOARD	1.200
EYE (*)	1.500
OUT RUN	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
PROHIBITION	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
SCOOBY BOO	1.200
FLUNKY	1.200
PAPERBOY	1.200
HYDROFOOL	1.200
FLYING SHARK	1.500
DOGHFIGHT	1.500

SPECTRUM	
BUBBLE DOBBLE	1.500
DEATHSCAPE	1.500
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.500
STARGLIDER	2.900
GUNSHIP	2.900
GAME SET & MATCH	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
REVOLUTION	295
WHO DARES WINS II	399
KETTLE	399
GOLPE EN LA P. CHINA	500
GHOSTBUSTERS	500
HOWARD EL PATO	500
HACKER	500
REGRESO AL FUTURO	500
MARBEL MADNESS	875
ALIENS	500
HACKER II	500
NIGEL MANSELL G. P.	875
SUPER SPRINT II	500
AFTEROIDES	875
DEATHSVILLE	500
PACIFIC	500
EDEN BLUES	500
ARKANOID II (*)	875
LIVINGSTON SUPONGO	500
STAINLESS STEEL	500
DECATHLON	500
CRAY 5	500
CAMELOT WARRIORS	500
FROST BYTE	500
ABU SIMBEL	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
THREE WEEKS IN P.	500
CAULDRON II	500
OLE TORO	500
MIAMI VICE	500
TURBO SPIRIT	500
RAID OVER MOSCOW	500
ROCKY	500
BATTLE OF THE PLANETS	500
SGRIZAM	500
MATCH DAY	500
COBRAS ARC	500
COCHE FANTASTICO	500
ZORRO	500
BRUCE LEE	500
RAMBO	500
EXPLODING FIST	500
DONKEY KONG	500
WEST BANK	500
BREAK TRHU	500
SHAO LIN'S ROAD	500
EQUINOX	500
FIRELORD	500
ANTIRIAD	500
DEEP STRIKE	500
WAR	500
SIGMA 7	500
KUNG FU MASTER	500
UCHI MATA	500
VENON S.B. (*)	875
BLACK LAMP (*)	875
MARTIANOIDS	500
AVENGER	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
WINTER GAMES	500
XEVIOUS	500
CORTOCIRCUITO	500
GREAT ESCAPE	500
INFILTRATOR	500
GAUNTLET	500
GEOMETRIA I	700
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
COMUNIDADES AUTONOMICAS	700
GEOMETRIA II	700
WEREWOLVES OF LONDON	875
EL CID	875
RED LED	875
BUGGY BOY	875
NINJA HAMSTER	875
BATTLESHIPS	875
CENTURIONS	875
JACKAL	875
THE SENTINEL	875
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
EMPIRE	875
HIVE	875
STOP BALL	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
STARFOX	875
DRUID	875
HIBRID	875
MAD BALLS	875
INDIANA JONES	875
RIGAR	875
SIDE ARM	875
PHANTON CLUB	875

AMSTRAD	
PLATOON	875
COBRA	875
PHANTIS	875
GAME OVER	875
RENEGADE	875
FERNANDO MARTIN	875
DEATH WISH 3	875
EXPRESS RAIDER	875
FREDDY HARDEST	875
SABOTEUR II	875
STAR DUST	875
IZNOGOUD	1.200
GARFIELD (*)	875
PREDATOR	875
TANK	875
TAIPAN	875
MEGACORP	875
CORRECAMINOS	875
DESPERADO	875
007 ALTA TENSION	875
SUPER CYCLE	875
PSYCHO SOLDIER (*)	875
TRANTOOR	875
MISTERIO DEL NILO	875
COMBAT SCHOOL	875
GAUNTLET II	875
MATCH DAY II	875
720 GRADOS	875
WORLD GAMES	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
DEFLEKTOR	875
MASTERS OF THE UNIVERSE	875
RAMPARTS	875
GRYZOR	875
MASK II	875
JACK THE NIPPER II	875
ARKOS	875
MASK	875
BASIL DETECTIVE	875
ROLLING THUNDER	875
TOUR THE FORCE	875
SUPERSPRINT	875
BUBLE BOBLE	1.500
HIGH FRONTIER	875
ENDURO RACER	875
QUARTET	875
BASKET TWO ON	875
GUADALCANAL	875
WONDER BOY	875
GHOST & GOBLINS	875
PINBALL WIZARD	875
PSYCHO SOLDIER (*)	875
FIGHTER PILOT	875
RAMPAGE	875
GALACTIC GAMES	875
FIRETRAP	875
KINETIK	875
KNIGHTMARE	875
IK+	875
SUPER HANG ON	875
STAR GRAPH	875
INFODROID	875
NORTH DARK (*)	875
SNOOKER (BILLAR)	875
FIFTH QUADRANT	875
BOMB JACK	875
AC	875
NOSFERATU	875
4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3)	875
COMMANDO	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
YOGUI BEAR	875
THE VIKINGS	875
STARBYTE	975
REX HARD	975
SIR FRED	975
TENNIS	975
MISSION	975
GRAND PRIX 500 CC	975
COSA NOSTRA	975
CHARLY DIAMS	975
THUNDERCATS	975
IKARI WARRIORS	975
LAST MISION (OPERA)	975
CHAIN REACTION	975
GOODY	975
OUT RUN	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
EYE (*)	1.500
STAR WARS	1.200
BARBARIAN	1.200
LEADER BOARD	1.200
HUNTER KILLER	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
4 SUPER 4	1.200
PROHIBITION	1.200
CESSNA OVER MOSCOW	1.200
PAPERBOY	1.200
CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
FLUNKY	1.200
DEATHSCAPE	1.500
FLYING SHARK	1.500
DOGFIGHT 2186	1.500

AMSTRAD	
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DUET	1.750
COLOSSUS 4 CHEHSS	2.000
ALBUM DE PLATINO	2.000
STARGLIDER	2.900
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
STOCK - AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
AMSBASE	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
FONT EDITOR	975
MUSIC MAESTRO	975
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
FORTH	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WINS II	399
MASTER CHESS	500
PEGASUS	875
ARMAUDILO	500
MICRO BALL (PIN BALL)	500
PHANTER	500
LAZER WHEELS	500
HOLE IN HOLE	500
GYROSCOPE	500
DROPZONE	500
SPEED KING II	500
FORMULA 1	500
SHOT THE RAPIDS	500
V	500
SUPERSTAR PING PONG	500
WIZARDS LAIR	500
THING ON A SPRING	500
ROCKN LUCHA	500
KONAMI PING PONG	500
DOUBLE TAKE	500
RAMBO	500
SPY HUNTER	500
TERRA CRESTA	500
ALLEYKAT	500
MIAMI VICE	500
BREAK THRU	500
DONKEY KONG	500
XEVIOUS	500
WEST BANK	500
GREAT ESCAPE	500
KUNG FUMASTER	500
PHANTOMAS	500
THANATOS	500
SHAO LIN'S ROAD	500
EXPLODING FIST	500
SIGMA 7	500
SARRACEN	500
ANTIRIAD	500
CRITICAL MASS	500
SABOTEUR	500
COCHE FANTASTICO	500
HERBERTS DUMMY RUN	500
ARKANOID	500
CORTOCIRCUITO	500
GAUNTLET	500
TOUR DE FRANCIA	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
DESIGNERS PENCIL	500
HOWARD EL PATO	500
HACKER	500
REGRESO AL FUTURO	500
ROAD RACE	500
ALIENS	500
EIDOLON	500
GHOSTBUSTERS	500
INFILTRATOR	500
WINTER GAMES	500
WORLD CUP CARNIVAL	700
NINJA HAMSTER	875
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
EMPIRE	875
RED LEAD	875
STARFOX	875
CENTURIONS	875
SIDEWIZE	875
THE SENTINEL	875
HIBRID	875
DRUID	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
FALCON	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
HIVE	875
INFODROID	875
TRIAXOS	875
KINETIK	875
SCARY MONSTERS	875
MASTERS OF UNIVERSER	875
STREET HASLEE	875

*** EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM
CAGARA
DESERT HAWK
PENTAL
PIPELINE

AMSTRAD
SISTEM X
TUBARUBA
TEDNICHAN TED
MR WNG

COMMODORE
SUPER STAR PING PONG
ASSAULT MACHINE
SUPER CYCLE
ALLEY CAT

MSX
SMACK WAKER
MAZES UNLIMITED
JET BOMBER
MEANING OF LIFE

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS
SERVIMOS A TODA ESPAÑA
SOLICITAR CATALOGO O PONERSE
EN CONTACTO POR TELEFONO

REVISTAS INGLESAS (CRASM, COMPUTER,
VIDEO GAMES + SINCLAIR USER,
COMMODORE USER, GAMES MACHINE, AMIGA USER)
Y NUMEROS ATRASADOS DE MICROMANIA

SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE

FIREFLY	875
ON THE TILES	875
PEGASUS	875
REBEL	875
SUPER SPRINT II	875
SUPER CYCLE	875
MUTANTS	875
DECEPTOR	875
INDIANA JONES	875
MEGA APOCALYPSE	875
FREDDY HARDEST	875
COBRA	875
EXPRESS RAIDER	875
METROCROSS	875
DRAGONS LAIR II	875
RASTAN	875
VENON S. B. (*)	875
MARIO BROS	875
BLACK LAMP (*)	875
BUGGY BOY	875
PHANTOMAS II	875
CALIFORNIA GAMES	875
ARMY MOVES	875
SLAP FIGHT	875
TAI PAN	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
BATTLESHIPS (*)	875
CORRECAMINOS	875
GAME OVER	875
LEVIATHAN	875
BLACK MAGIC	875
DON QUIJOTE	875
THING BOUNCES BACK	875
WATER POLO	875
DEATH WISH 3	875
007 ALTA TENSION	875
ZYNAPS	875
RENEGADE	875
TANK	875
EYE (*)	1.500
MAD BALLS	875
RAMPARTS	875
STREET SPORT BASKETBALL	875
BRAVE STAR	875
TOUR THE FORCE	875
PLATOON	875
SIDE ARM	875
DEFLEKTOR	875
CHAMPIONSIP WRESTLING	875
GAUNTLET II	875
TRANTOR	875
CAPITAN AMERICA	875
PSYCHO SOLDIEIR	875
COMBAT SCHOOL	875
MATCH DAY II	875
PITSTOP II	875
HYSTERIA	875
IMPOSIBLE MISION	875
RYGAR	875
WORLD GAMES	875
720 GRADOS	875
PITSTOP II	875
BOMB JACK	875
MARBEL MADNESS	875
CAMELOT WARRIORS	875
BASKET TWO ON TWO	875
GARFIELD (*)	875
KNIGHTMARE	875
MASK II	875
GUADALCANAL	875
WAR PLAY	875
PREDATOR	875
X-15	875
RAMPAGE	875
INT. KARATE +	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SANXION	875
QUARTET	875
FLIGHT DECK	875
SUPERSPRINT	875
VIERNES Y 13	875
HIGH FRONTIER	875
ROLLING THUNDER	875
NOSFERATU	875
SUMMER GAMES II	875
ARKANOID II (*)	875
FIFTH QUADRANT	875
NORTH DARK (*)	875
SNAP DRAGON	875
MAX TORQUE	875
IMPLOSION	875
THE VIKINGS	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
SPIRTFIRE 40	875
GHOST & GOBLINS	875
TRIO	875
ACE	875
THUNDERCATS	875
STAR WARS	1.200
IKARI WARRIORS (*)	875
ACE OF ACES	1.200
STIFLIP & CIA	1.200
10TH FRAME	1.200

COMMODORE

CHAIN REACTION (*)	875
STAR PAWS	1.200
PI ERRE 2	1.200
THE TUBE	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
BANGOK KNIGHTS	1.200
OUT RUN	1.200
THE LST NINJA	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
PAPERBOY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DOGHFIGHT 2187	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
JAIL BREAK	1.500
DEATHSCAPE	1.500
TRACK & FIELD	1.500
FLYING SHARK	1.500
NEMESIS	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DUET	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTE)	2.900
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

MSX

	P.V.P.
BIOLOGIA: P. INMEDIATOS	500
SEAKING	500
RES HARD	875
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	500
INDIANA JONES (*)	875
JET BOMBER	500
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
RIOS DE ESPAÑA	500
AVENGER	500
FIREHAWK	500
OH SHIT (COMECOCOS)	500
LOTERIA PRIMITIVA	500
DRAW AND PAINT	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GAUNTLET	500
ARMY MOVES (*)	500
DUSTIN (*)	500
BOUNDER	500
BATMAN	500
WALKYR	500
JET SET WILLY	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
DONKEY KONG	500
HEAD OVER HEELS	500
SURVIVOR	500
TRAILBLAZER	500
THE WALL	500
KNIGHT LORE	500
UCHI MATA	500
GUNFRIGHT	500
MAPGAME	500
JACK THE NIPPER	500
COLT 36	500
SPIRITS	500
SHOW JUMPER	500
ALIEN 8	500
FUTURE KNIGHT	500
PENTAGRAM	500
ROCKY	875
STOP BALL	875
FERNANDO MARTIN	875
CAMELOT WARRIORS	875
LAS 3 LUCES DE G.	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
ABU SIMBEL	875
007 ALTA TENSION	875
THING BOUNCES BACK	875
PHANTIS	875
DEATH WISH 3	875
ARQUIMEDES XXI	875
COBRAS ARC	875
EL CID	875
CALIFORNIA GAMES (*)	875
STAR DUST	875
TAI PAN (*)	875
WORLD GAMES (*)	875
MATCH DAY II(*)	875
EL MUNDO PERDIDO	875
MASK II	875
NUCLEAR BOWLS	875
TEMTATIONS	875
AFTEROID	875
MISTERIO DEL NILO	875
DESPERADO	875
DECATHLON	875
SPACE SHUTTLE	875
HOWARD EL PATO	875
ALIENS	875
BALLBLAZER	875
MACADAM BUMPER	875
INCA	875
SKOOTER	875
SCIENCE FICTION	875
SAILORS DELIGHT	875

MSX

ACADEMIA DE POLICIA II	875
INDY 500	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
T. T. RACCER	875
SUPERSTAR CHALLENGE	875
BATTLE CHOPPER	875
SPIRTFIRE 40	875
WINTER EVENTS	875
SNOOKER (BILLAR)	875
DYNAMITE DAM	875
BOULDER DASH I	875
BULDER DASH II	875
SPY VS SPY II	875
CETUS	975
CHORO Q (32K)	975
3D PINBALL	975
QUASAR	975
3D KNOCKOUT	975
EUROPEAN GAMES	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHESS	975
WINTER OLYMPICS	975
LAZY JONES	975
MUTANT MONTY	975
SUPERBOWL	975
STAR SEEKER	975
EL DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
ADDICTABALL	975
SORCERY	975
CHOCK AND POP	975
SKY WAR	875
EYE (*)	1.500
COSA NOSTRA	975
DEMONIA	975
GOODY	875
STARBYTE	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DAMBUSTERS	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
10TH FRAME	1.200
ACE OF ACES	1.200
DAMBUSTERS	1.200
BEACH HEAD	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3500

CARTUCHOS MSX

	P.V.P.
GOLF	4.500
NEMESIS	4.500
DUNK SHOT (BALONCESTO)	4.500
TWIN BEE	4.500
HYPERSPORTS I	4.500
SUPER COBRA	4.500
HYPERSORTS II	4.500
KNIGHTMARE	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
GREEN BERET	4.500
HYPER RALLY	4.500
Q BERT	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
LOS GOONIES	4.500
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
SALAMANDER	4.900
NEMESIS 2	4.900
GAME MASTER	4.900
METAL GEAR (MSX2)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
JACKAL	4.900
DESARROLLO 1X2	5.800
DESARROLLO QH	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSX2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

AMSTRAD DISCO

	P.V.P.
PREDATOR	2.250
GAUNTLET II+720	2.250
INDIANA RYGAR (*)	2.250
SUPER SPRINT II	875
GOODY	2.000
LAST MISION	2.000
COSA NOSTRA	2.000
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
PARIS DAKAR 4×4	2.250
PARIS DAKAR MOTOS	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
BARBARIAN + STIFLIP'	2.250
SAMURAI TRYLOGY + THING B. BACK	2.250
YOGUI BEAR	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
TRAP DOOR II	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
MATCH DAY II + PHANTON CLUB	2.250
PROHIBITION	2.250
OUT RUN (*)	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250

AMSTRAD DISCO

REX HARD	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
RENAUL	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
FIRETRAP	2.250
MISSION	2.250
ENDURO RACER	2.250
WONDER BOY	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
THE VIKINGS	2.250
BOB WINNER	2.250
SUPER SPRINT	2.250
QUARTET	2.250
JACKAL	2.250
RAMPAGE	2.250
CHAMONIX CHALLENGE	2.250
SUPER HANG ON	2.250
KNIGTHMARE	2.250
GALACTIC GAMES	2.250
INTERNATIONAL KARATE +	2.250
JAIL BREAK	2.250
NEMESIS	2.250
MASTERS+DEFLEKTOR	2.250
IZNOGOUT	2.250
PLATOON+ARKAN. II	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO	2.250
STARTING BLOCK	2.250
DINAMIC DISC PACK	2.500
FLUNKY	2.750
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
SIX PACK II	2.750
PAPERBOY	2.750
SIX PACK I	2.750
CHAMPIONSHIP WATERSKING	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	3.500
EPIX ON AMSTRAD	3.750
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	4.500

DISCOS SPECTRUM + 3

	P.V.P.
3 GAME MAKER	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BEDLAM+SIDEARMS	2.250
SIR FRED	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
REX HARD	2.250
STARBYTE	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
4 DINAMIC EXITOS	2.500
TRANSFER +3 (TOPO SOFT)	2.500
GUNSHIP	2.600
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET II	2.600
TOMAHAWK	2.600
PROHIBITION	2.750
7 MAGNIFICENTS 7 (EXITOS)	2.900
LIVE AMMO	2.900
PLATOON+ARKAN. II	2.250
GAME SET AND MATCH 10 DEPORTES	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SEGA + COMPLEMENTOS

	P.V.P.
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	24.900
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
WORLD GRAN PRIX	4.500
THE NINJA	4.500
WONDER BOY	4.500
PRO WRESTLING	4.500
WORLD SOFERT (FUTBOL)	4.500
QUARTET	4.500
ENDURO RACER	4.500
GREAT FOOTBAL (F. AMERICANO)	4.500
GANSTER TOWN (PARA PISTOLA)	4.500
SHOTING GALLERY (PARA PISTOLA)	4.900
OUT RUN (2 MEGAS)	4.900
SPACE HARRIER (2 MEGAS)	4.900
ROCKY (2 MEGAS)	4.900
CHOPLIFTER	4.500
ACTION FIGHTER	4.500

ATARI

	P.V.P.
LEADER BOARD	3.900
GAUNTLFT	3.900

ATARI

TRAILBLAZER	3.900
ARKANOID	3.900
3D GALAX	3.900
CORRECAMINOS	3.900
TAIPAN	3.900
KARATE MASTER	3.900
INDIANA JONES	3.900
HANARAMA	3.900
STAR WARS	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
XEVIOUS	3.900
WORLD GAMES	3.900
WINTER GAMES	3.900
SUPER CYCLE	3.900

AMIGA

	P.V.P.
SPACE RANGE	2.300
HIPERBOLW	2.300
FEUD	2.300
NINJA MISION	2.300
KITSTAR II	2.300
WINTER OLIMPIAD	3.900
FINAL TRIP	3.900
WINTER GAMES	3.900
VADER (NAVES)	3.900
GRID START	3.900
ROCKFORD	4.700
AAARGH!!!	4.700
SENTINEL	4.700
XENON	4.700
TEST DRIVE	4.700
ROAD WARS	4.700
AMIGA KARATE	4.900
HOLLYWOOD POKER	4.900
HACKER	5.900
BORROWED TIME	5.900
MINDSHADOW	5.900
LITTLE COMPUTER PEOPLE	7.900

COMMODORE COMPLEMENTOS

	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	5.500
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
FINAL, CARTRIDGE III	9.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA PORT)	1.500

ATARI ST EQUIPOS

GARANTIA OFICIAL
MANUALES EN CASTELLANO

ATARI 520 ST 69.000

AL COMPRAR TU 520 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 6 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES

ATARI 1.040 ST 119.900

AL COMPARA TU 1040 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 8 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES
- SUBBATLE SIMULATOR
- CHAMPIONSHIP WRESTLING

MONITOR FOSFOR BLANCO	29.900
MONITOR COLOR	59.000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3,5"	39.900
EUROCONECTOR	3.900
DISCO DURO 20 Mb	99.000
IMPRESORA MATRICIAL 80 CPS/GRAFICA	36.900

COMMODORE AMIGA

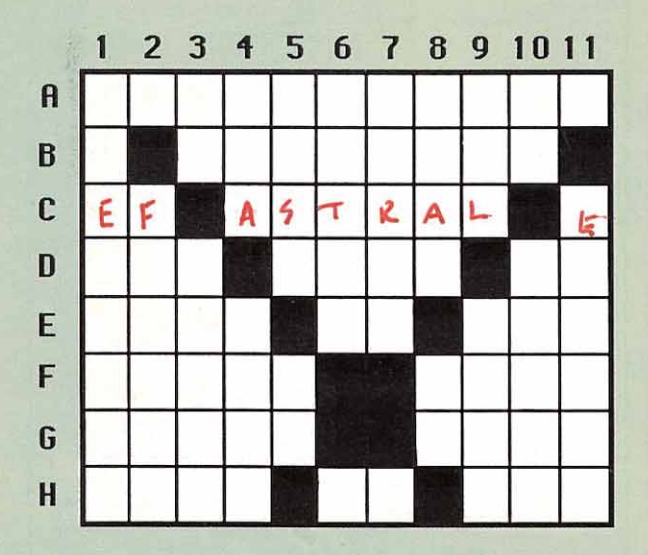
GARANTIA OFICIAL MANUALES EN CASTELLANO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º 2 MADRID 28013

NOMBRE ______	MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS ______	TITULOS GRATIS		
DIRECCION COMPLETA ______			
TELEFONO ______			
FORMA DE PAGO ______		GASTOS DE ENVIO	200
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO		TOTAL	



CRUCIGRAMA



HORIZONTALES.— A: Probabilidad.— B: Decimoséptima consonante. Gordura.— C: Virtud por la que creemos los dogmas religiosos, al revés. Relativo a los astros. Segunda vocal.— D: Regaló. Feria de la informática y del mobiliario de oficina, al revés. Club deportivo.— E: Camine. Círculos. Onda grande que forma el agua.— F: Vino de color oscuro. Al revés, cifra sin valor propio.— G: Protagonista celoso de un drama de Shakespeare. Al revés, espacio corto de tiempo.— H: Sin filo. Mínima puntuación. Juguete infantil, al revés.

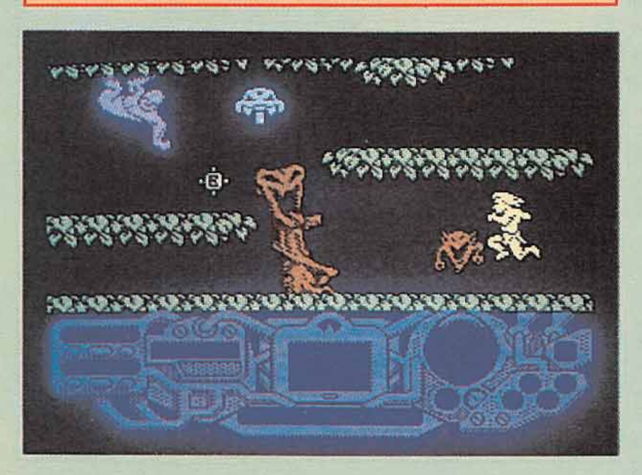
VERTICALES.— 1: Juego de ordenador bélico basado en una película.— 2: Vocal. Que tiene límite.— 3: Para detener a las caballerías. Al revés, protagonista de su venganza.— 4: Marchaba. Letras de Anacleto.— 5: Ósculo. Doble vocal.— 6: Lengua de tierra que une una península con un continente. Situado a la derecha de un número multiplica por diez su cantidad.— 7: Planta de flores azules. Vocal.— 8: Locas. Doble nada.— 9: El principio de Dalila. Al revés, persona distinta de la que se habla.— 10: Al revés, regala. Comando para borrar los valores de las variables en el Spectrum.— 11: Quinta letra. Al revés, tipo de juego.

SALTO DE CABALLO

JOR	ES	CA	VI
	(LA)	ME	
EL	AR	DA	ME

Busca la frase oculta comenzando por la sílaba indicada, efectuando los movimientos del caballo en el ajedrez.

PROGRAMAS QUE HICIERON HISTORIA



¿Cuál es el nombre del juego que aparece en la fotografía? Fue creado por Palace Software en 1986 y se comercializó acompañado de un cómic.

SOPA DE JUEGOS

A	Z	E	L	O	P	I	R	A	T	S	H	T	R	O	N	N	E
M	M	R	T	A	O	B	N	U	G	R	P	D	N	X	A	P	E
L	R	A	H	C	L	Q	U	W	O	W	S	I	E	R	I	D	B
S	D	M	I	I	P	C	P	R	R	O	T	A	D	E	R	P	M
O	U	B	U	G	D	A	R	D	S	R	M	D	B	R	A	S	K
U	A	N	A	R	C	H	Y	S	A	S	P	Z	X	Q	B	M	P
I	N	K	R	Y	H	C	L	M	K	S	O	B	M	A	R	N	H
P	E	B	K	Z	X	S	O	E	X	T	R	U	Z	K	A	N	A
A	R	O	P	O	F	D	S	C	M	R	E	Q	C	M	B	Z	N
R	X	W	D	R	N	R	R	J	R	D	R	R	I	R	E	E	T
T	S	N	S	A	R	K	O	S	W	Q	A	I	R	Q	L	S	I
E	K	I	N	I	O	M	B	R	A	V	E	S	T	A	R	R	S
R	F	R	Z	X	L	W	B	D	U	C	W	W	E	D	M	E	E
I	E	R	U	R	O	U	T	R	U	N	S	O	T	P	Q	E	P
F	F	U	O	B	L	C	M	P	R	C	D	R	R	D	C	L	X

Encuentra los 15 nombres de juegos camuflados en esta sopa de letras.

Las soluciones en el próximo número



AMSTRAD

ALIENS

Estos trucos os serán muy útiles si pretendéis llegar al final de esta divertida aventura.

Procura no matar nunca a un alien delante de una puerta porque la inutilizará, ya que dejará un ácido en el suelo delante de ella. Cuando destruyas las puertas con un rayo podrás seguir pasando por ellas, pero esto no será así si disparas al control de apertura que es el cuadrito de color claro que está a la derecha de la puerta.

Si en una habitación encuentras unos dibujos muy raros en la pared que desentonan con todo el decorado futurista del resto de la habitación, dispárales sin piedad porque son larvas de aliens.

No dejes que se te acabe el láser porque quedarás inmovilizado hasta que aumente un poco el indicador del mismo.

Hermanos Tejero García (Madrid)

SENTINEL

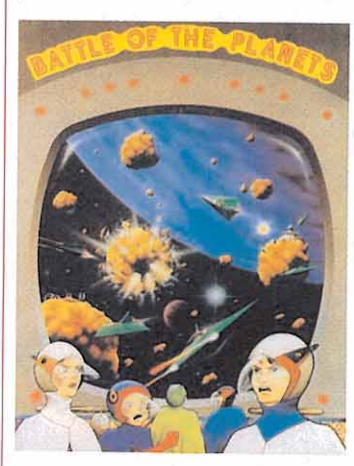
Nivel	Código
5	66799483
13	82497760
22	41108601
31	94185468

Si el centinela te persigue continuamente, pulsa la tecla «H» y aparecerás en otro lugar.

Pablo Suárez (Madrid)

BATTLE OF THE PLANETS

Para poder reponer las defensas, fuel y torpedos, tienes que aterrizar en un planeta, seleccionar la op-



ción que quieras y dirigirte de frente hacia las estructuras geométricas que nos disparan, pulsando el botón Ø (máxima velocidad).

Antonio López Moreno (Barcelona)

PYJAMARAMA

Cuádruple de energía:
POKE &213E,&3C
POKE &23E4,&3D
POKE &24A8,&C9
CALLS:
Música del juego:
CALL &A464
Pinta pantalla de presentación:
CALL &3A1A
Dibuja la pantalla del juego:
CALL &4978

Ángel Mario (Madrid)



NEMESIS THE WARLOCK

En el Nemesis the Warlock, la salida de la sexta pantalla (la segunda en la que nos salen espadas voladoras) es por abajo, es decir hay que dejarse caer.

Antonio Moreno Ourán (Gerona)

BRIDE OF FRANKESTEIN

Desconecta el ataque al corazón:
POKE &6682,Ø
Evita que te paralicen los fantasmas:
POKE &6E81,&18
POKE &6EA2,&C3.

Jorge Tortajeda Alonso (Valencia)



RAMPAGE

Si queréis ver un «montón» de ciudades e incluso todas con un poco de práctica, seguid estos pasos. Debéis tener en cuenta además que el juego termina cuando todos los «bichos» hayan muerto por lo menos una vez, así pues mientras uno de los tres todavía no haya muerto, los demás podrán morir sin que el juego finalice.

Cuando los muñecos caigan del dirigible debemos mover a George (el gorila) hasta llegar a la parte derecha de la pantalla: con esto conseguiremos que se quede allí sin moverse. Situaremos a uno de los otros dos jugadores delante de él para que le proteja de las balas, mientras el otro destruye los edificios.

Si conseguimos destruir todos los edificios, pero nuestra energía es mínima, lo mejor que podemos hacer es tirarnos rápidamente al agua para que la energía llegue a cero y comencemos en la siguiente ciudad con la energía a tope. Es importante que recordéis que esto no ocurre con George, ya que si le matan la partida se acabará. Si no hay agua podemos intentar aguantar hasta la siguiente pantalla o si lo preferimos pegarnos unos a otros para que la energía llegue a cero lo antes posible.

Enrique Barrera Martínez (Madrid)

CAPITÁN AMÉRICA

1. Si no lográis matar al bicho número 1, bajar al «tope» de la pantalla y esperar a que los bichos se paren. Subís un poco y le disparáis a uno, luego os dais la vuelta y matáis a todos. A continuación entráis por la puerta.

2. Si perdéis un disco o matáis a unos bichos, seguidamente aparecerá un cuadrado, dispararle y habréis ganado un escudo; si por el contrario, perdéis más de uno, entrar en el orbitador y repetir la operación.

3. Si al matar al rotador salís por dos huecos que encontraréis aparecerá el «Code Word».

4. En el nivel dos, si matas a los cuatro bichos molestos, aparecerán dos robots. Si no quieres que te maten pasa por el medio.

5. Nivel tres, dispara a la puerta azul, vete a un lado y protégete en las barreras y espera. Saldrá una nave que aterriza y que dejará una cápsula; si es negra, huye en diagonal; si es blanca, según por el lado que la cojas, te dará «yin» o «yang». Al pasar al nivel cuatro, mata a tres bichos y dos botones parpadearán. Según al que dispares, aparecerá una bola giratoria. Si le das a la de los laterales, dejarás el «yin» y «yang» que fabricarán antitoxina para la próxima fase.

Borja Pacheco Ortega (Cádiz)



MATCH DAY II

Con estos trucos, el juego os resultará mucho más fácil:

Córner

Cuando sacamos un córner hay veces que un jugador se sitúa en el poste inferior (uno de nuestros jugadores).

Para sacar el córner hay que mandarlo cerrado y al segundo poste. Para hacer esto tenemos que pulsar derecha y disparo en la portería derecha e izquierda y disparo en la portería izquierda. Pasará por encima del portero y nada más tenemos que mandarlo a la red con lo que nos pille mejor.



Tacón

Cuando estemos en el menú principal escogeremos KEYS AND OPTIONS y pulsamos Enter, apareceremos en el QUIT MENÚ, bajamos el cursor hasta MATCHDAY OPTIONS y pulsaremos de nuevo Enter, apareceremos en el QUIT MENÚ pero del MATCHDAY OPTIONS, moveremos el cursor tres espacios hasta KICKOMETER y una vez allí pulsamos Enter hasta que aparezca ALL KIKS. Entonces empezamos el partido y veremos arriba del todo un marcador donde aparecen rayitas que indican la velocidad del tiro, cuando salen unas más gruesas y a la vez pulsamos disparo nuestro jugador taconeará hacia atrás.

Obstaculización y gol

Cuando logremos sobrepasar a nuestro defensor iremos obstaculizándole el paso (cuando vaya a la derecha nos desplazaremos a la derecha impidiéndole el paso y cuando quiera entrar por la izquierda nos desplazaremos hacia la izquierda). Cuando lleguemos a la altura de los otros defensores no nos impedirán el paso. Cuando estemos cerca del portero nos desplazaremos hacia el poste inferior y una vez allí dispararemos al lado contrario marcando el gol.

Saque de banda

Cuando se nos salga fuera el balón y saque el ordenador debemos cubrir la diagonal hacia nuestro campo, entonces o nos la entregará o tirará el balón hacia la banda por donde haya salido, pero siempre hacia nuestro campo, entonces nos desplazaremos y cogeremos el balón.

Nota: los goles de banda no valen.

Evitar el pase del contrario

Cuando el ordenador penetre por cualquiera de las dos bandas, nos limitaremos a seguirle (pero no por detrás, sino a su altura), defendiendo al jugador por el lado contrario al que ataque haciéndole esto siempre que le robemos el balón.

Javier Temprano (Salamanca)

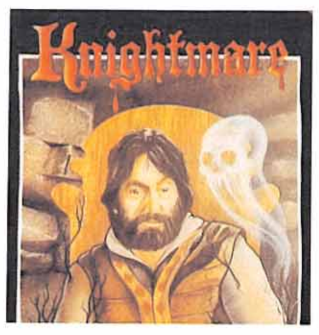
GHOSTS'N GOBLINS

Después de pasar el cementerio, en los caballeros voladores, disparando al primero, conseguiremos que sólo nos aparezca uno.

Miguel Ángel Fernández (Guipúzcoa)

KNIGHTMARE

Si cuando tienes pesadillas te asustas, lo mejor que puedes hacer es seguir estos consejos para pasar de la segunda pantalla y deambular por el castillo:



Lo primero que has de hacer en la primera pantalla es coger la comida (Take Food), luego dársela al viejo (Give Food) y seguidamente le daremos el agua (Give Water). A cambio de esto, nos dará una pala (Spade); la cogemos (Take Spade) y nos dirigimos a la segunda habitación abriendo la puerta antes (Open Door).

Una vez en la segunda habitación cavaremos en el suelo (Dig Ground) y desapareceremos para encontrarnos después en la tercera pantalla.

Si en ésta nos vamos por la puerta izquierda reapareceremos en la segunda pantalla.

Cuidado si no acertamos un acertijo, ya que nos matarán. Atended siempre a los consejos del oráculo rosa.

Rafael Flores Robles (Madrid)

FIRELORD

Vidas infinitas:
POKE 34510,0

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

BATTY

Vidas infinitas:
POKE 48440,24

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

COMMODORE



FLASH GORDON

Vidas infinitas:
POKE 25903,234
POKE 25904,234
SYS 12288

Vicente Zarzoso (Valencia)

SHORT CIRCUIT

Para pasar a la segunda fase en cualquier momento basta con pulsar simultáneamente f3 y f5.

Santiago y Raúl Muñoz (Madrid)

COBRA

Si nada más empezar cogemos el puñal y retrocedemos hacia atrás al máximo y disparamos continuamente mientras dirigimos el joystick hacia la izquierda, Cobra desaparecerá de la pantalla y nada podrá matarle. Así podremos completar todas las fases del juego.

Miguel Ángel Conde (Málaga)

STAR WARS

En la segunda fase del nivel Easy, dentro de la «Estrella de la muerte» si nos ponemos en la parte superior izquierda, los disparos enemigos no nos alcanzarán. Usad este truco, sobre todo si a la nave le quedan pocos escudos.

Luis Corrales Vasco (Málaga)



SUPER ZAXXON

Vidas infinitas:
POKE 16149,155

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

FALCON PATROLL II

Vidas infinitas:
POKE 9564,234
POKE 9596,234

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

KRAKOUT

Para obtener vidas infinitas resetea el ordenador y teclea los siguiente pokes:
POKE 35223,234
POKE 35224,234
POKE 35225,234
POKE 35262,234
POKE 35263,234
POKE 35263,234
POKE 35264,234

José Unanue (Guipúzcoa)

TIGER MISSION

Cuando quieras acabar con un enemigo y éste no se encuentre al alcance de tu láser, basta con que mantengas pulsado el fuego y dirijas la palanca del joystick hacia abajo. De esta forma dispararás más lejos.

Rafael del Pino (Sevilla)

MSX

KNIGHTMARE II

Cuando aparezca la pantalla de presentación del juego pulsa la telca L y escribe lo siguiente para obtener flechas, monedas y llaves:

5R33 TR3U UR4F 4237
4R5F UR3F UR3F UR3F
UR3X UH3F 7

Víctor Serrano (Barcelona)

PHANTIS

El código de acceso a la segunda parte es 18757.

Rafael Navarro (Barcelona)

BOUNDER

Vidas infinitas:
POKE &HC13,0.

Francisco Bas (Valencia)

BATTLE SHIP

Vidas infinitas:
POKE &H069,0.

Francisco Bas (Valencia)



NEMESIS

Si pulsáis la tecla F5 (pausa) y tecleáis la palabra *HYPER*, obtendréis todo el armamento necesario para completar este entretenido juego. Si os matan debéis repetir la operación, pero escribiendo *LASER*.

Luis Anaya (Tarragona)

KNIGHTMARE

Los enemigos no aparecen:
POKE 9068,0
POKE 9069,201
Vidas infinitas:
POKE 91C9,0
POKE 91CA,0
POKE 91CB,0

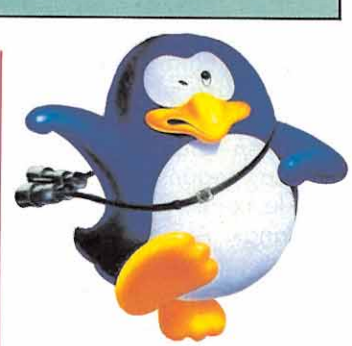
David Oliva (Madrid)

RISE OUT

Aumentar nuestro número de vidas:
CTRL+SHIFT+2
Pasar al nivel siguiente:
CTRL+SHIFT+3
Pasar a un nivel determinado:
CTRL+P, y teclear el código de cada nivel:

Nivel	Código
NIVEL 2	SNAK
NIVEL 3	BIGI
NIVEL 4	GRAS
NIVEL 5	LADR
NIVEL 6	2TOW
NIVEL 7	ASC1
NIVEL 8	LOOP
NIVEL 9	ROOM
NIVEL 10	AMID
NIVEL 11	5TOW
NIVEL 12	LAKE
NIVEL 13	GOLG
NIVEL 14	PYR2
NIVEL 15	PYR3
NIVEL 16	OOBA
NIVEL 17	PYR1
NIVEL 18	PYR4
NIVEL 19	TRAP
NIVEL 20	TANK

Manuel Pérez (Valencia)



PENGUIN ADVENTURE

En este juego, además de los agujeros tienda, existen otros que van a dar a pantallas más avanzadas. Estos se encuentran en:

Fase 1
24 pasamos a la fase 6
Fase 6
140 pasamos a la fase 9
Fase 9
335 pasamos a la fase 12
Fase 13
357 pasamos a la fase 15
Fase 16
78 pasamos a la fase 18
Fase 18
420 pasamos a la fase 21

Manuel Pérez (Valencia)





Esta es la historia de Jack el Bufón, héroe de esta aventura medieval en la que su peligroso cometido es liberar a todo un reino de la desolación, sabiendo que la recompensa por el éxito es la mano de una princesa y el precio del fracaso la muerte.



Pedro José Rodríguez Larrañaga



Hace ya varios siglos desde que aconteció la historia de Jack, bufón de la corte del Rey Maxim de Allegoria, quien fuera conocido en todo el reino por su inagotable capacidad para inventar y recrear nuevos juegos y bromas. Pero Allegoria no era por entonces un reino feliz. Cuenta la leyenda que el reino había vivido hasta entonces en paz y armonía gracias a la presencia, entre las joyas de la corona, de unas lámparas mágicas de las cuales la más valiosa era la denominada «La lámpara negra de Allegoria». Pero el caos y la oscuridad cayeron sobre el reino desde el instante en que las lámparas mágicas fueron robadas por unos dragones. A partir de entonces, terribles acontecimientos tuvieron lugar en el reino y los animales, pájaros e insectos, que hasta entonces habían sido dóciles e inofensivos, comenzaron a atacar a los inocentes habitantes de la comarca.

Jack alternaba su trabajo de bufón con la peligrosa ocupación de mantener a los espíritus malignos lejos del palacio. Pero su corazón permanecía atormentado, pues amaba locamente a Griselda, la hermosa hija del rey, la cual le correspondía en su amor. Evidentemente, el rey se opuso a semejante matrimonio por considerar que el bufón no era en absoluto un buen partido para su única y adorada hija, pero viendo el cariño que se profesaban ambos jóvenes tomó una decisión: consentiría en el matrimonio si Jack era capaz de recuperar las lámparas mágicas y, de esa manera, devolver la prosperidad a Allegoria.

Pero Jack no estaba tan cegado por el amor como para lanzarse alocadamente a la búsqueda y acudió a pedir ayuda a Pratweezle, la hechicera del rey, la cual le proporcionó dos excelentes encantamientos: por un lado, la capacidad de sobrevivir a la muerte un limitado número de veces, y por otro, un cinturón con el que lanzar mortíferas bolas de fuego. Y tras despedirse de Griselda, Jack salió del castillo una radiante mañana de primavera.

El juego

El objetivo del juego consiste en localizar nueve lámparas mágicas y depositarlas en el lugar correcto. Para ello existen repartidos por el reino un total de cinco cofres divididos en nueve compartimentos de diferentes colores, con lo que habrá que recoger las lámparas que coincidan con los colores solicitados. Cualquiera de los cofres es válido, pues al depositar una lámpara su presencia quedará reflejada en todos los cofres. Siempre se nos solicitará al menos una lámpara negra y en niveles superiores más de una.

Las lámparas se encuentran repartidas por el reino y basta con pasar sobre ellas para recogerlas. Pero las lámparas negras se encuentran en poder de los dragones y para conseguirlas será necesario destruir al dragón que las posee, teniendo en cuenta que los dragones son los enemigos más peligrosos y necesitan varios impactos para ser eliminados.

El reino está dividido en numerosas pantallas que pueden reflejar tanto exteriores (calles, bosques, patios) como interiores. La comunicación entre las diversas pantallas viene indicada por unas señales a la izquierda y a la derecha que, de existir, in-



dican que encontraremos otra pantalla junto a ellas. Existen también puertas que sirven de comunicación con casas, cabañas y nuevos escenarios. En la versión para Spectrum los exteriores consisten en varias pantallas dispuestas lateralmente, pero en el resto de los sistemas el movimiento se produce por scroll lateral. Las pantallas correspondientes a interiores pueden contener escaleras o barriles sobre los que es posible saltar o subir.

Gracias a los hechizos de Pratweezle, Jack dispone de cinco vidas, cuya duración viene dada por la barra de energía que, al agotarse, provocará la pérdida de una de ellas. En su recorrido por Allegoria encontrará numerosos objetos que le proporcionarán diversos poderes: los **escudos** le hacen invulnerable a los 20 siguientes impactos que reciba, las **arpas** le otorgan la inmunidad a las caídas desde gran altura (aunque sólo a cinco de ellas), las **armas** le confieren 15 superdisparos que destruyen a la primera a todos los enemigos, excepto a los dragones, y la **comida** le permite recuperar parte de la energía perdida.

Solamente es posible llevar una lámpara cada vez, y su color quedará reflejado en la parte inferior central de la pantalla, si bien para cambiarla con otra bastará con pasar sobre ella. Los símbolos indicadores de poderes especiales (espada, arpa y escudo) aparecen en la parte superior de la pantalla y parpadean cuando está a punto de finalizar su empleo. Se obtienen puntos eliminando enemigos o los proyectiles lanzados por éstos, recogiendo objetos y depositando correctamente lámparas. Se obtiene una vida extra cada 100.000 puntos, con un máximo de siete.

Al finalizar el juego aparecerá un breve mensaje de felicitación, volviendo a comenzar de nuevo en un nivel más alto de dificultad. La localización de cofres y dragones es siempre fija, no así la de lámparas y objetos que varía con cada partida.

Los enemigos

Como es norma en la mayoría de los arcades, todo aquello que se mueva debe ser considerado como un enemigo y eliminado cuanto antes.



Spectrum

En este programa los diversos enemigos actúan restando energía a nuestro héroe, tanto con sus disparos como con el contacto directo. Hay varios tipos de enemigos en los que varía tanto su peligrosidad como el número de impactos necesario para destruirlos, y en cualquier caso Jack puede optar por destruir tanto a los enemigos como a los proyectiles que algunos de ellos lancen.

Los **hombres-lobo** aparecen únicamente en los exteriores y no disparan, atravesando rápidamente la pantalla. Las **águilas** y los **cuervos** parecen en principio inofensivos, pues vuelan a gran altura, pero lanzan proyectiles de los cuales los más grandes son terriblemente peligrosos. Al igual que los hombres-lobo sólo aparecen en exteriores.

Los **guerreros goblin** pueden aparecer armados con espadas, arcos o lanzas, utilizando también escudos que lanzan mortíferas bolas de fuego. Hay dos tipos de **brujas**, las que van a pie y arrojan proyectiles de fango y las que vuelan montadas en sus escobas, lanzando igualmente bolas de barro contra Jack.

Los **trolls** son lentos y torpes, pero golpean ferozmente el terreno con sus martillos, haciendo aparecer chispas de fuego.

Los **imps** son pequeños demonios armados de tridentes de los que surge plasma infernal y, sin duda, son los enemigos más difíciles de abatir sin contar a los dragones. Y por fin llegamos a los **dragones**, que son un caso totalmente aparte, pues guardan las lámparas negras y, por tanto, será totalmente necesario destruir al menos a un dragón en cada partida. Lanzan poderosas bolas de fuego a la vez que se elevan en el aire buscando el ángulo más adecuado para atacar a nuestro amigo. No solamente necesitan varios impactos para ser abatidos, sino que además dichos impactos deben ser realizados en partes especialmente sensibles de su cuerpo, generalmente en la panza. Al morir cada dragón deja caer la lámpara negra que poseía.

La distribución de los enemigos varía según el modelo de ordenador utilizado. Los usuarios de Commodore no tendrán que sufrir el ataque de cuervos y además cuentan con siete vidas en vez de cinco, mientras que las versiones de Spectrum y Amstrad no poseen imps y los únicos guerreros goblin son los que llevan lanzas.

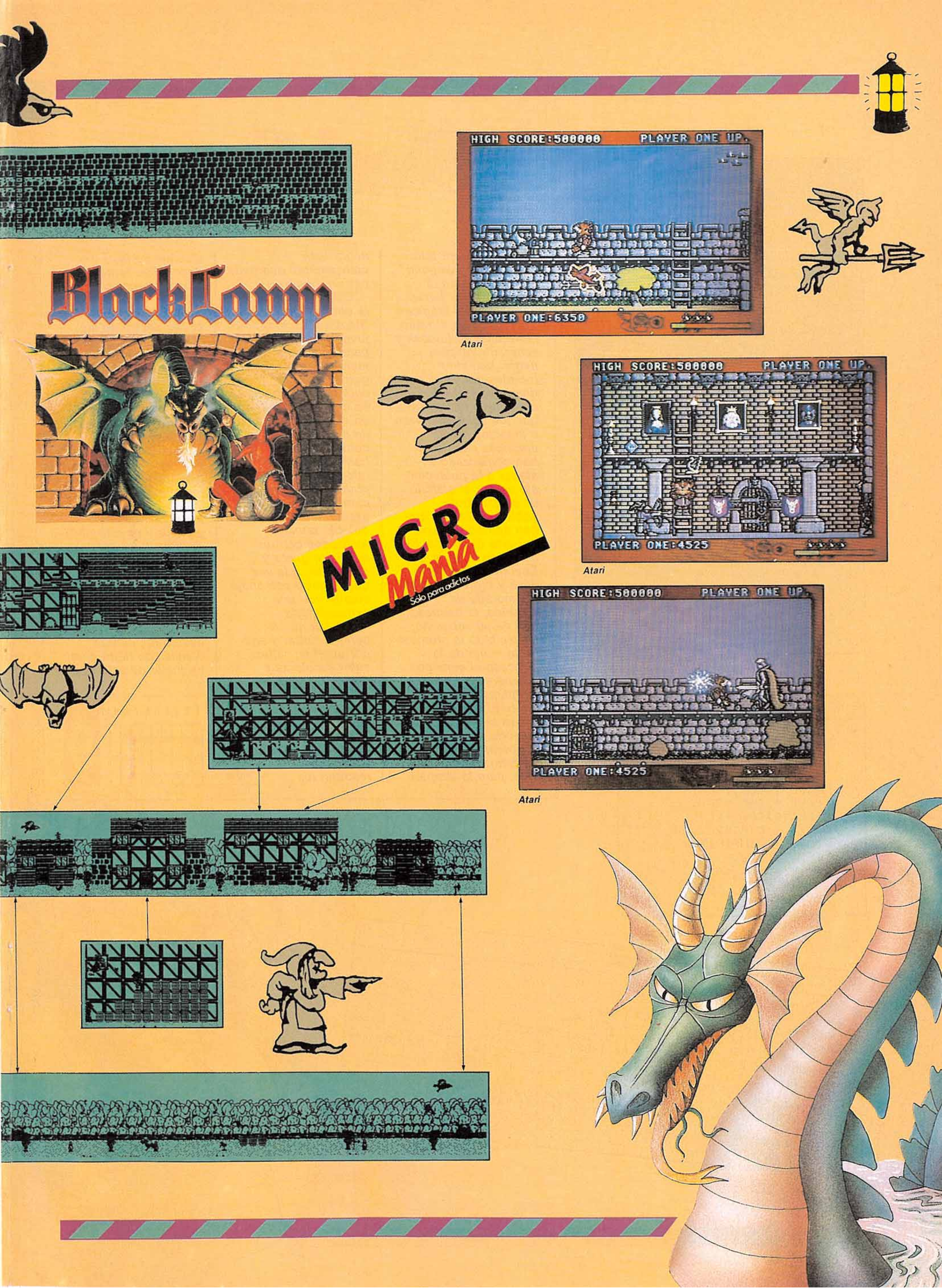


Spectrum









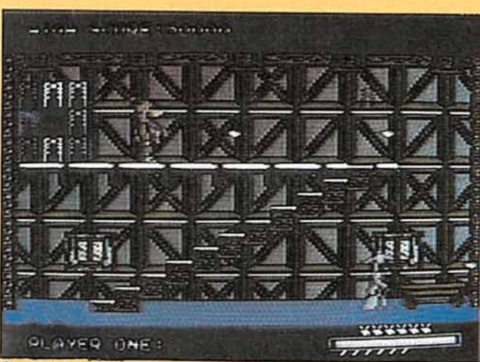
Atari

Atari

Atari



Black Lamp



Commodore

SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Black Lamp
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 24999: LOAD ""SCREEN$ : LOA
D ""CODE : POKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)="S" THEN POKE
32874,175: INPUT "Numero de vida
s? ";a: POKE 33607,a
  50 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)="S" THEN POKE 332
34,201
  60 INPUT "Sin enemigos? (excep
to dragones)"; LINE a$: IF a$(1)
="S" THEN POKE 35903,201
  70 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN GO TO
90
  80 POKE 32864,62: POKE 32865,6
3: POKE 32866,50: POKE 32867,2:
POKE 32868,251: POKE 32869,201
  90 RANDOMIZE USR 32768
 100 SAVE "LAMP.BAS" LINE 10
```

POKES COMMODORE

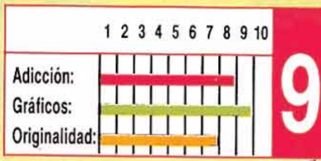
```
VIDAS INFINITAS:
POKE $13D4,$2C
ENEMIGOS NO DISPARAN:
POKE $1EF8,$2C
POKE $26CA,$2C
POKE $284A,$2C
POKE $1CF6,$2C
POKE $1DFF,$2C
ENERGIA INFINITA:
POKE $274B,0
POKE $2CD7,$A5
ARRANQUE:
SYS $040A
```

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BLACK LAMP
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=52736TO52793:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>6593THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..";:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE52762,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE52766,32
50 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE52784,44:POKE52787,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BLACK LAMP Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,206:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,14,160,206,142,187,2,140,189,2,96,32,81,3,206
110 DATA 23,206,240,2,96,11,162,165,142,212,19,169,44,141,248,30,141,202
120 DATA 38,141,74,40,141,246,28,141,255,29,169,0,141,75,39,142,215,44
130 DATA 96,70,86,67
```

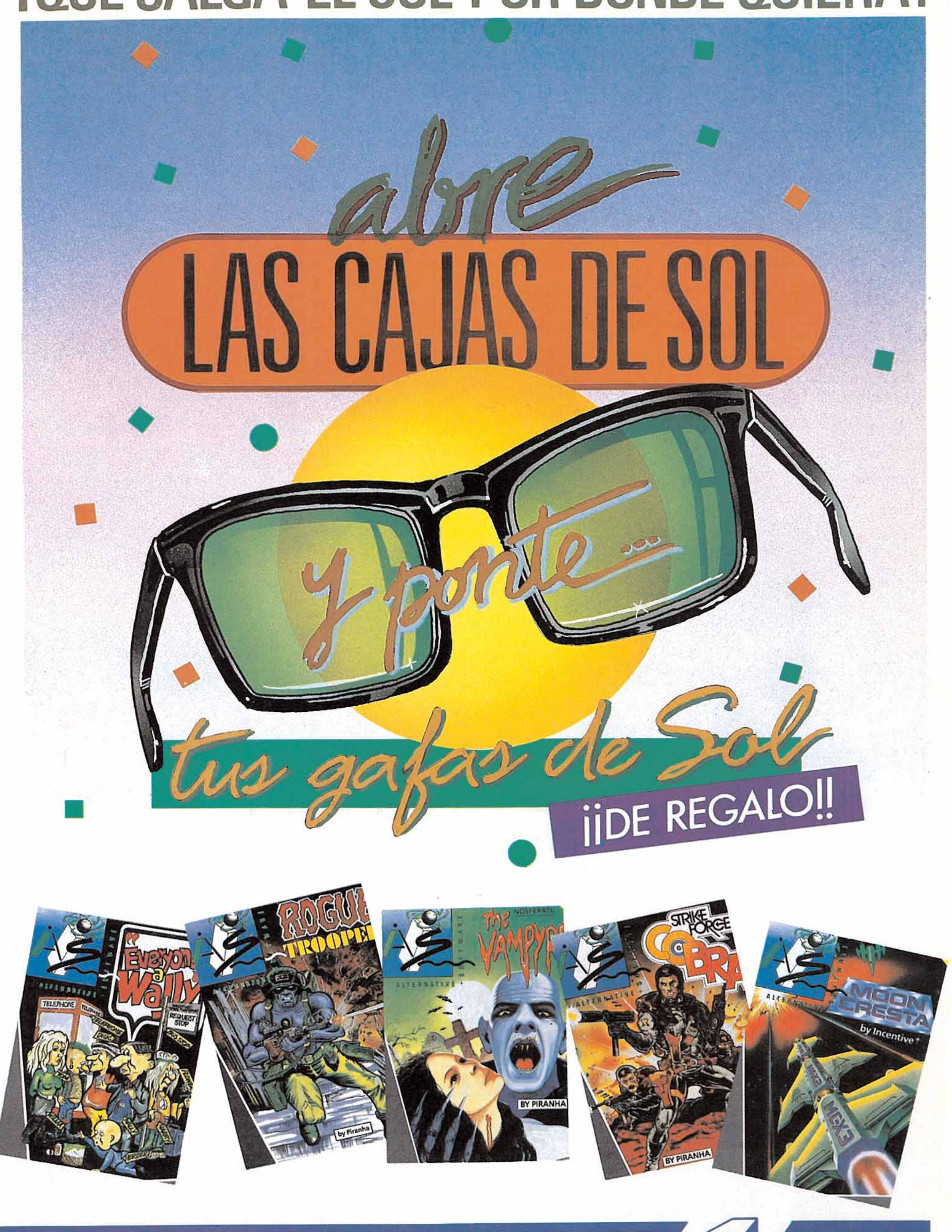
El que fuera feliz reino de Allegoria está sumido en la oscuridad y el terror. Las lámparas mágicas que protegían al reino, entre ellas la famosa y venerada lámpara negra, han sido robadas por unos dragones y el reino contempla horrorizado que los animales, aves e insectos, hasta entonces pacíficos, han comenzado a atacar a la población, sin contar al ejército de brujas, trolls, goblins y diablos que han aparecido como por arte de magia. El bufón de la corte del Rey Maxim, llamado Jack y profundamente enamorado de Griselda, la hermosa hija de su soberano, ha recibido la promesa de la mano de la princesa si consigue recuperar las nueve lámparas mágicas y así traer la paz de nuevo al reino. La mayoría de las lámparas están diseminadas por el país, pero la lámpara negra está celosamente guardada por un dragón.

Ésta es la historia a la que nos traslada Black Lamp, el último juego de Firebird que parece llegar al mercado con aires de gran triunfador. Tras esta hermosa historia se esconde un arcade en el que, a diferencia de otros programas, el componente de habilidad se ha relegado a un segundo plano, incluyéndose a cambio unos excelentes gráficos de notable tamaño realizados con un exquisito gusto y definición, a la vez que nuestro personaje cuenta con una extraordinaria movilidad que le permite entrar y salir por puertas, saltar, subir escaleras y disparar contra los innumerables enemigos que aparecen en pantalla. Igualmente excelentes resultan los diseños de los decorados, tanto exteriores como interiores, con magníficas cabañas y casas dentro de las cuales aparecen estancias llenas de escaleras, cofres, mesas y barriles, además de pantallas ambientadas como bosques y castillos. Un juego que sorprende por la calidad y variedad de posibilidades, enemigos y escenarios, con una adictiva misión a cumplir y un alto nivel de dificultad. Sólo un punto negro que puede ensombrecer algo la valoración global del programa: un movimiento que, aunque perfecto en su desarrollo, resulta demasiado lento para un juego de este tipo.

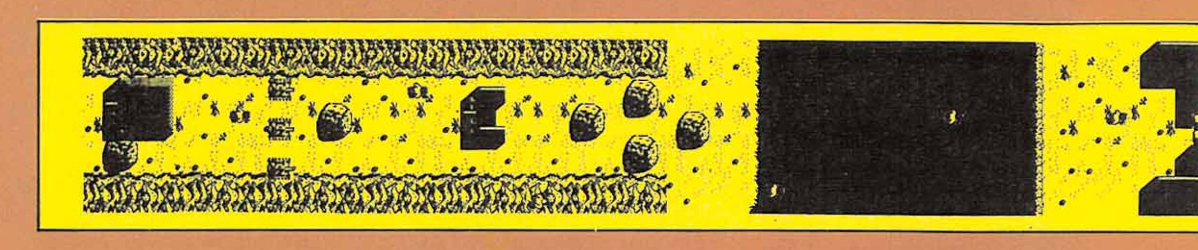




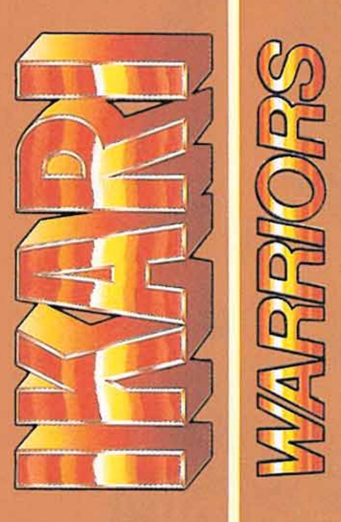
¡QUE SALGA EL SOL POR DONDE QUIERA!

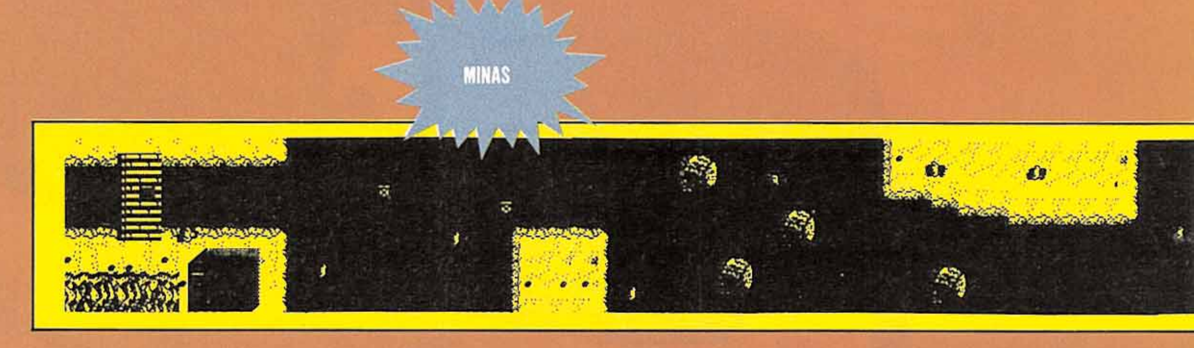


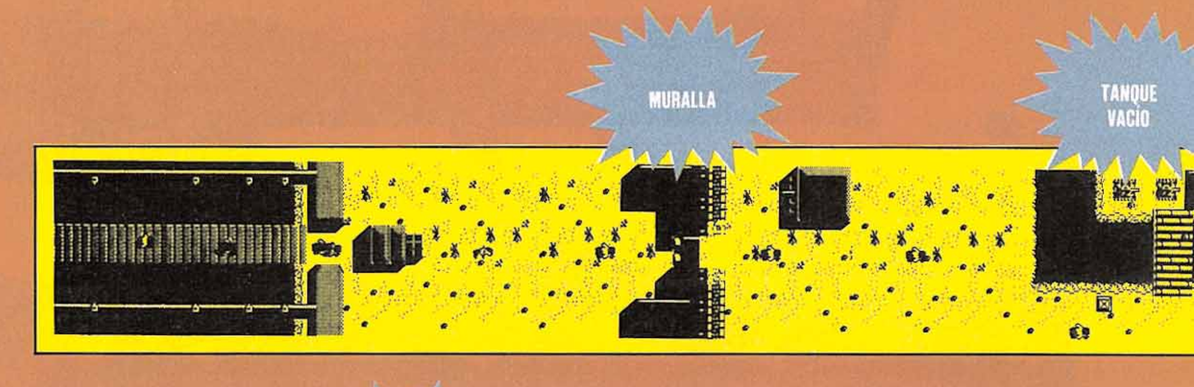
SYSTEM 4 de España, S.A.- Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

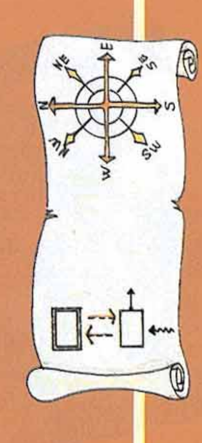


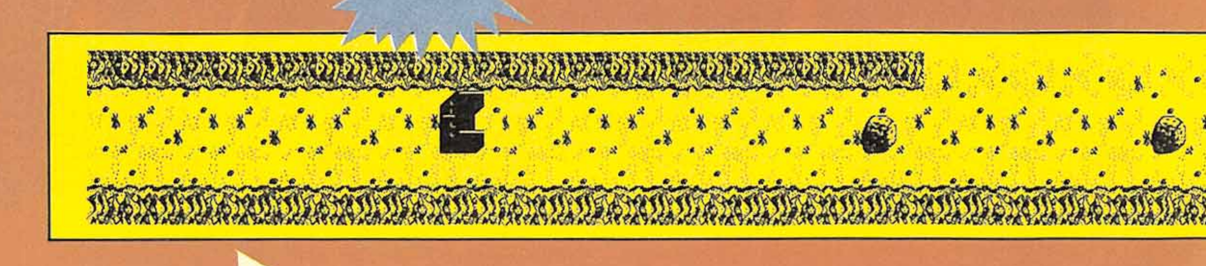

AMETRALLADORAS


el Mapa
IKARI WARRIORS

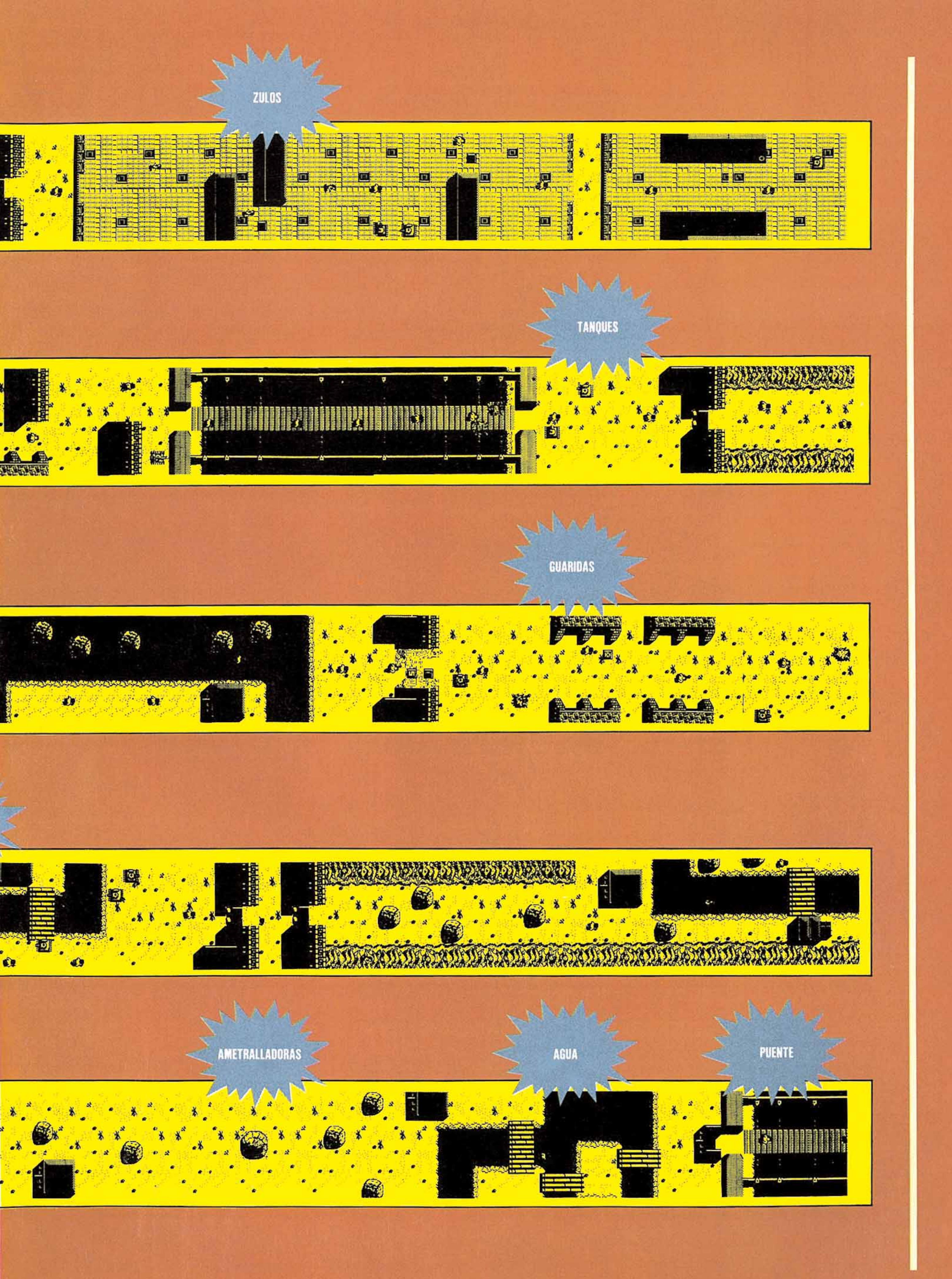

MINAS


MURALLA
TANQUE VACIO

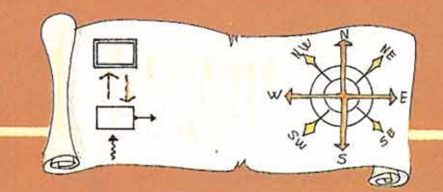



BUNQUERS

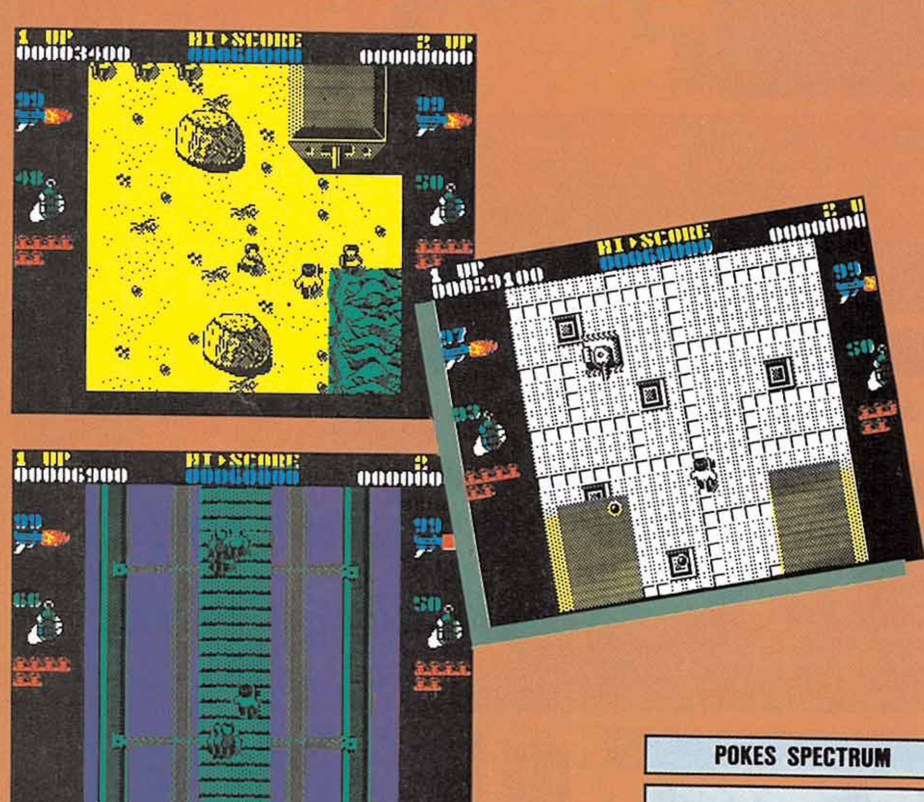
SALIDA



ZULOS
TANQUES
GUARIDAS
AMETRALLADORAS
AGUA
PUENTE



IKARI WARRIORS



SPECTRUM

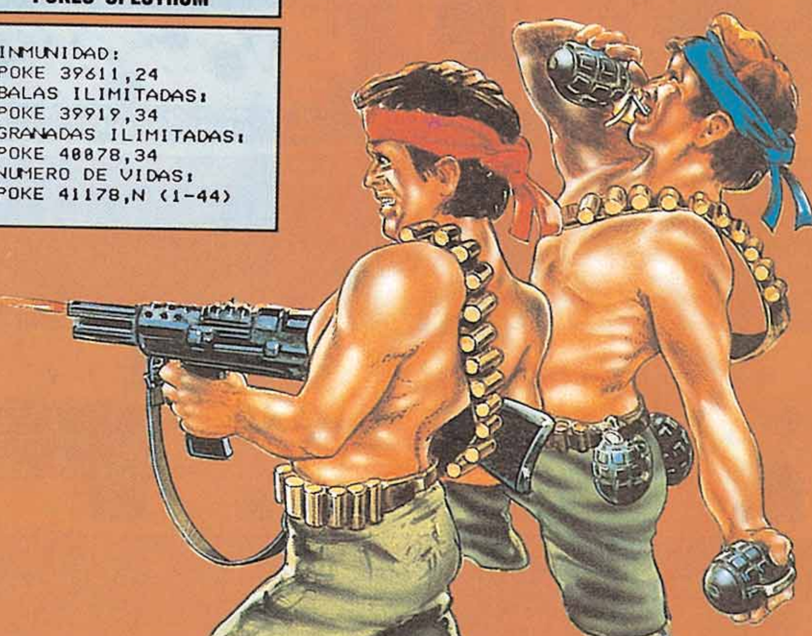
```
  10 REM ***************************
  20 REM *                         *
  30 REM *  CARGADOR SPECTRUM      *
  40 REM *                         *
  50 REM *  DE IKARI WARRIORS      *
  60 REM *                         *
  70 REM *  POR J.J.G.Q.           *
  80 REM *                         *
  90 REM ***************************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 63999: GO SUB 9000
 120 POKE 23658,8
 130 LET A$="INMUNIDAD TOTAL": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64043
,0: GO TO 140
 135 GO TO 200
 140 LET A$="CAMBIAR NUMERO DE V
IDAS": GO SUB 1000: IF A THEN GO
 TO 200
 150 INPUT "CUANTAS (1-44) ?";A:
 IF A<1 OR A>44 THEN BEEP .1,20:
 GO TO 150
 160 POKE 64035,A
 200 LET A$="GRANADAS INFINITAS"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 64
051,0
 210 LET A$="BALAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 64048
,0
 220 INPUT "": PRINT #1; PAPER 2
; INK 7; FLASH 1; BRIGHT 1;AT 1,
0;"      CARGANDO IKARI ORIGINAL
 "
 230 LOAD ""CODE 64723: PRINT US
R 64000
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; PAPER 1; INK 7;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .2,0: LET A=K$="N": RE
TURN
1040
9000 LET SUMA=0: FOR R=64000 TO
64054: READ A: POKE R,A: LET SUM
A=SUMA+A: NEXT R
9010 READ A: IF SUMA<>A THEN PRI
NT INK 7; FLASH 1''''"ERROR EN D
ATOS !": STOP
9020 FOR R=-5 TO 15: BEEP .1*RND
,R: NEXT R: RETURN
9030
9100 DATA 33,9,250,34,201,254
9110 DATA 195,171,254,33,23,250
9120 DATA 17,0,64,1,50,0,237
9130 DATA 176,195,0,64,33,21
9140 DATA 247,17,254,255,1,255
9150 DATA 155,237,184,62,6,50
9160 DATA 218,160,62,24,50,187
9170 DATA 154,62,34,50,239,155
9180 DATA 50,142,156,195,96,255
9190 DATA 6577
9999 SAVE "LD IKARI" LINE 110
```

POKES SPECTRUM

```
INMUNIDAD:
POKE 39611,24
BALAS ILIMITADAS:
POKE 39919,34
GRANADAS ILIMITADAS:
POKE 40078,34
NUMERO DE VIDAS:
POKE 41178,N (1-44)
```

AMSTRAD

```
10 REM POR SALVADOR DE SAMPEDRO
20 REM PARA MICROMANIA
30 MODE 1
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
;A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN VI=1:n=6:GOTO
 60
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-60)";N:IF N
<1 OR N>60 THEN 50
60 SYMBOL AFTER 256
70 MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ x:INK i,x:N
EXT:BORDER 2
80 LOAD"!screen.bin"
90 OPENOUT"d":MEMORY 4799:LOAD"!warriors
"
100 IF VI=1 THEN POKE &6914,0:POKE &6915
,0:POKE &6916,0
110 POKE &6EAB,N
120 CALL &FFD0
130 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,1
2,21,22,19
```




MAD MIX
GAME
EL
COMECOCOS
DEL SIGLO XXI
AUTO-COCO
EXCAVATÓFONO
HIPOPODOSO
COCO-NAVE
AUTO-TANQUE
COCO-TANQUE
REPUGNANTOSO
PELMATOZOIDE
MARIQUITA PONEDORA



Los 20 Recomendados

1	BLACK LAMP	(FIREBIRD)	*	*	*	
2	ROLLING THUNDER	(U.S. GOLD)	*	*	*	
3	INSIDE OUTING	(THE EDGE)	*	*	*	
4	ARKANOID II	(IMAGINE)	*	*		
11	BUGGY BOY	(ELITE)	*	*	*	
12	EL MUNDO PERDIDO	(TOPO SOFT)	*			*
13	NIGEL MANSELL'S	(MARTECH)	*	*	*	
14	RENAUD	(INFOGRAMES)	*	*		
15	PLATOON	(OCEAN)	*	*	*	

AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



rocky
dustin
nonamed
camelot
game over
abu simbel
army moves
don quijote
phantomas 2
arquímedes XXI

PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID TELEX: 441

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 4

UERTE!

8 VIDEO-JUEGOS!



A LA VENTA 25 MAYO RESERVALO EN TU TIENDA



Pos.	Título	Compañía	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
5	FIREFLY	(OCEAN)	*		*	
6	FLYING SHARK	(FIREBIRD)	*	*	*	
7	PREDATOR	(ACTIVISION)	*	*	*	
8	TOUR DE FORCE	(GREMLIN)	*	*	*	
9	NORTH STAR	(GREMLIN)	*	*		
10	ALTERNATIVE WORLD GAMES	(GREMLIN)	*	*	*	
16	LA ABADIA DEL CRIMEN	(MISTER CHIP)	*	*		*
17	AFTEROIDS	(MADE IN SPAIN)	*	*		*
18	BASIL THE MOUSE DETECTIVE	(GREMLIN)	*	*	*	
19	GRYZOR	(OCEAN)	*	*	*	
20	OUT RUN	(U.S. GOLD)	*	*	*	

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX

MICRO Manía
Sólo para adictos

SPECTRUM

CARGADOR UNIVERSAL de CÓDIGO MÁQUINA

Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.* Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador los salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENÚ". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** tecleada, lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum+3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente:*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum, publicados en la sección «Patas Arriba» constan de dos listados que se complementan.

Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y lo salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos, pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiera. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ______________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ______________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$-"": POKE 23658,8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
 TO 1000
1007 INPUT "              ______
__________    DATOS    ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0: INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```



COCO

¡NUEVA TIENDA!

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZA

TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUEL

AMSTRAD	
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000-D
ADVANCED ART STUDIO	8.400-D
ART STUDIO	5.500-D
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2.250-D
ANGEL DE CRISTAL	2.750-D
ARKANOID 2	875
BOB MORANE	875
BOB MORANE	1.950-D
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BOB WINNER	2.500-D
BATTLE SHIPS	875
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
COLOSSUS CHESS 4	1.800
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAMPIONSHIP SPRINT	2.200-D
COMMANDO	875
CHAIN REACTION	875
CAD 3D	2.300
CAD 3D	5.500-D
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS/SOLO MONS KEY	2.250-D
CAPITAN AMERICA	875
DAKAR 4×4	2.750-D
DAKAR MOTO	2.750-D
DINAMIC DISC PAK	2.750-D
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.250-D
DESESPERADO	875
DESESPERADO/SURVIVOR	2.250-D
DEFLEKTOR	875
EYE	1.500
EYE	2.750-D
EL GERENTE	875
EL GERENTE	2.250-D
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D
EL CID	875
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
GRAND PRIX 500 CC	2.200-D
GRAND PRIX 500 CC	995
GOODY/LAST MISSION	2.250-D
GOODY	875

AMSTRAD	
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2.200-D
GAUNTLET II	875
GAUNTLET II 720	2.250-D
GRYZOR	875
GUNBOAT	875
I K +	2.200-D
I K +	880
INDIANA JONES/RYGAR	2.250-D
JACKAL	2.200-D
JACKAL	875
MASTER DEL UNIVERSO	875
MASTER DEL U./DEFLEKTOR	2.250-D
MATCH DAY 2	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2.250-D
MASK 2	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250-D
PHANTIS	875
PLATOON	875
PLATON/ARKANOID II	2.250-D
PREDATOR	880
PREDATOR	2.200-D
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
PACK MONSTRUO	1.200
PACK MONSTRUO	2.250-D
PHANTOM CLUB	875
RENEGADE 2	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
RENAUD	1.200
RENAUD	2.750-D
RAMPAGE	880
RAMPAGE	2.200-D
RAMPARTS	875
SUPER HANG ON	880
SUPER HANG ON	2.200-D
SIDE ARMS	875
STARTING BLOCKS	2.750-D
SENTINEL	875
STIFFLIP/BARBARIAN	2.250-D
TOUR DE FORCE	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRIVIAL PURSUIT	4.300-D
TRAPDOOR 2	875
TRAPDOOR 2	1.950-D
YOGI BEAR	1.950-D
3 D GRAND PRIX	2.000
6 PAK 2	2.750-D
6 PAK 2	2.750-D

PCW 8256-8512	
BRUNO BOXING	3.900
BATMAN	3.000
CLOCK CHESS 88	3.800
CYRUS II CHESS	4.200
COLOSSUS CHESS 4	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL 2	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL 1	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT 2	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LOTOHOBBY	3.000
MATCH DAY 2	3.500
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
SABOTEUR 2	3.500
SNOOKER BILLAR	4.200
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.200
TAU CETI	4.200
TOMAHAWK	4.200
JOYTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMSTON	16.500

PC 1512 Y COMPATIBLES	
ABADIA DEL CRIMEN	3.900
ACE 2	4.400
ARKANOID	3.900
ARKANOID 2	3.900
AJEDREZ	3.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
DECISION IN THE DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900
EYE	3.900
F 15 STIKE EAGLE	4.500
GOODY	3.900
GUNSHIP	8.400
GRYZOR	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
INFILTRATOR	3.900
LIVINGSTONE SUSPONGO	3.900
LAST MISSION	3.900
MACADAM BUMPER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
PROHIBITION	3.900
PRO GOLF	2.300
SABOTEUR II	3.900
STREET BASKETBALL	3.900

PC 1512 Y COMPATIBLES	
STARGLIDER	5.200
STORM	2.300
SILENT SERVICE	5.000
SOLO FLIGHT	4.400
TAI PAN	3.900
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
5 A SIDE (FUTBOL)	2.300

JOYSTICK'S	
CHEETAH 125+	1.800
CHEETAH MACH1	3.400
KONIX (SPEED KING)	2.800
SWITCH JOY (6 MICROSWITCH)	3.200
PHASOR ONE	3.200
PRO 9000	3.400
MAGNUM (MICROSWITCH)	3.200

MATERIAL OFERTAS	
DISCOS 3'' AMSOFT 10 U	**4.200**
DISCOS 3.5'' SC 10 U	**2.400**
DISCOS 3.5'' DC 10 U	**3.600**
DISCOS 5.25 DC/DD 10 U	**800**
CONECTOR 2 JOYSTICK CPC	**1.500**
JOYSTICK+TARJETA PC 1512	**9.800**
ALMOHADILLA RATON	**1.800**
CABLE CASETE 6128	1.200
TAPA TECLADO CPC 6.128	2.500
TAPA TECLADO PC 1512	3.000
ARCHIVADOR 3'' Y 3.5.50 U.	3.400
ARCHIVADOR 5'' 1/4 50 U.	3.800
ARCHIVADOR «SPACE» 3.5''	3.900
ARCHIVADOR «SPACE» 5'' 1/4	4.200
CONVERTIDOR DE MONITOR EN TV (MHT	21.900

- **IVA INCLUIDO**
- **TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO. (91) 248 54 81**

COMMODORE 64-128	
ACE 2	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
CHAIN REACTION	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COMBAT SCHOOL	875
CALIFORNIA GAMES	875
DEFLEKTOR	875
EYE	1.500
ENDURO RACER	880
FALKLANDS 82	1.200
FREDDY HARDEST	875
FLYING SHARK	1.500
GAME OVER	875
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II	875
I K +	880
IKARI WARRIORS	875
INDIANA JONES	875
KNIGHTMARE	880
MATCH DAY 2	875
NEBULUS	875
OUT RUN	1.200
OKINAWA	2.000-D
OKINAWA	1.200
POWER STRUGGLE	1.200
PEGASUS BRIDGE	2.600
PSYCHO SOLDIER	875
PROHIBITION	1.200
PREDATOR	880
PLATOON	875
RYGAR	875
RENEGADE	875
RAMPAGE	880
RAMPARTS	875
STREET BASKETBALL	875
SUPER SPRINT	880
STAR WARS	1.200
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
THEATRE IN EUROPE	2.000-D
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
WORLD GAMES	875

*** DISPONEMOS DE JUEGOS PARA AMIGA. CONSULTARNOS.**

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA**. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

TEL. ....

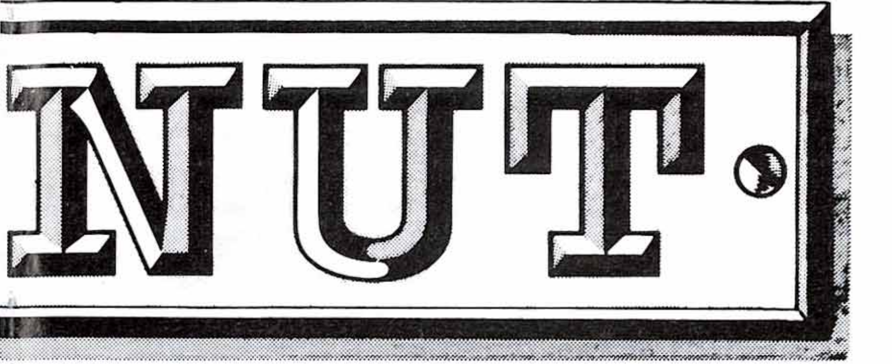
TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





BAL, 54. MADRID 28008
LES Y VENTURA RODRIGUEZ

ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

SPECTRUM

3D GAME MAKER	1.500
AFTEROIDS	875
ANNALS OF ROME	2.400
ATHENA	875
ALIEN EVOLUTION	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ARKANOID 2	875
ACE 2	875
ART STUDIO	3.000
ARTIST II	3.000
BUGGY BOY	875
BUBBLE DOBBLE	1.500
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BISMARK	1.900
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BASIL EL RATON	875
BRABESTAR	875
BARBARIAN	1.200
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIPS	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAIN REACTION	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CAPITAN AMERICA	875
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900
DON QUIJOTE	875
DEFLEKTOR	875
DEATH OR GLORY	875
DESPERADO	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
ERIK PHANTOM OF THE OPERA	875
EL CID	875
EL GERENTE	875
EYE	1.500
FLYING SHARK	1.500
FREDDY/HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GALLIPOLI (WAR GAME)	2.200
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2.600
GAME SET I MATCH	2.600
GRYZOR	875

SPECTRUM

I K +	880
IWO JIMA	1.200
INDIANA JONES	875
IKARI WARRIORS	875
JACKAL	875
JACK THE NIPPER II	875
KNIGHTMARE	880
LOTOHOBBY	990
LIVE AMMO	2.400
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MASTER DEL UNIVERSO	875
MASK 2	875
MASK	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
NEBULUS	875
OUT RUN	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200
PREDATOR	880
PHANTOM CLUB	875
RENEGADE	875
RENEGADE 2	875
RYGAR	875
RASTAN	875
RAMPAGE	875
RAMPARTS	875
SALAMANDER	875
STIFFLIP I CO	1.200
SUPER HANG ON	880
SIDE ARMS	875
STAR GLIDER	3.000
STAR FOX	875
SENTINEL	875
SUPER SPRINT	880
SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600
STAR DUST	875
SILENT SERVICE	1.200
SUPER SOCCER	875
TANK	875
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
THUNDER CATS	875
TRIO	875
TRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875
TRIVIAL POURSUIT	3.400
TWO ON TWO	880

SPECTRUM

THEATRE IN EUROPE	1.200
TOUR DE FORCE	875
T T RACER	1.200
UCHI MATA	875
URIDIUM	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	880
WORLD GAMES	875
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
7 MAGNIFICOS	2.600
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
720	875

PERIFERICOS SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
MULTIJOYSTICK	3.800
KEMPSTON (MHT)	2.200
KEMPSTON (KDANNER)	1.800
CABLE JOYSTICK +2 +3	1.400
PHOENIX III-E	6.500
CABLE CASSETE+3	1.200

SPECTRUM + 3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
CALIFORNIA GAMES	2.600
DINAMIC DISC PAK	2.500
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.500
GUNSHIP	2.600
GAME SET I MARCH	3.800
GOODY/LAST MISSION	2.250
GAUNTLET II	2.600
LIVE AMMO (5 JUEGOS)	3.200
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
PROHIBITION	2.750
SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3.200
TOMAHAWK	2.600
TRANSFER + 3	2.500
TRIVIAL PURSUIT	4.300
3 HITS-1	2.000
3 HITS-2	2.000
40 PRINCIPALES (C/VOL.)	2.500
7 MAGNIFICOS	3.800
JOYSTICK KONIX +2. +3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800

MSX

AFTEROIDS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2.250-D
ALTA TENSION 007	875
ACE OF ACES	1.200
ALPINE SKY	875
ARKOS	875
ARKANOID	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
CALIFORNIA GAMES	875
COBRAS ARC	875
DESPERADO	875
DEATH WISH 3	875
EL GERENTE	875
EYE	1.500
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FREDDY HARDEST	875
GOODY	995
GOODY/LAST MISSION	2.250D
HARD BOULED	875
INTERNATIONAL kARATE	995
INDY 500	875
MATCH DAY 2	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
PAK MONSTRUO	1.200
POLICE ACADEMY 2	875
PHANTIS	875
ROCKY	875
STAR DUST	875
T T RACER	875
TAI PAN	875
TEMPTATIONS	875
WORLD GAMES	875
WINTER GAMES	750
747 FLIGHT SIMULATOR	875
SALAMANDER	5.200K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200K
USAS (MSX 2)	5.200K
NEMESIS 2	5.200K
F-1 SPIRITS	5.200-K
GAME MASTER	5.200-K
MAZE OF GALIUS	5.200-K
PENGUIN ADVENTURE	5.200K
NEMESIS	4.200-K
FUTBOL	4.200-K

MATERIAL ATARI ST

520 STFM	75.000
1040 STFM	129.000
MON. FOSf. BLANCO	32.000
MON. COLOR SC1224	65.000
520 ST+MON.F.B.	105.000
520 ST+MON. COLOR	136.000
1040 ST+MON.F.B.	157.000
1040 ST+MON.COLOR	188.000
IMPRESORA SMM 804	39.900
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5" SC/DD	2.400
10 DISCOS 3.5" DD/DD	3.600

SOFTWARE ATARI ST

GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGITIX	25.000
MUSIC STUDIO	7.000
CAD 3D 2.0 (1040)	9.400
DEGAS	5.000
PLUSPAINT ST.	8.300

JUEGOS ST

ADVANCED ART STUDIO	5.500
ARENA	5.500
BARBARIAN (PALACE)	3.900
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
CHECKMATE	3.600
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARTING G. PRIX	2.300
KARATE MASTER	3.900
RENAUD	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
STAR WARS	4.400
TAI PAN	3.900
TENNIS	4.200
WINTER OLYMPIAD 88	4.400

*** DISPONEMOS DE JUEGOS PARA ATARI 800 XL/XE. CONSULTARNOS**

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL
MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1
ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
140.000 ptas.

Nº 2
ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224
IMPRESORA SMM804
170.000 ptas.

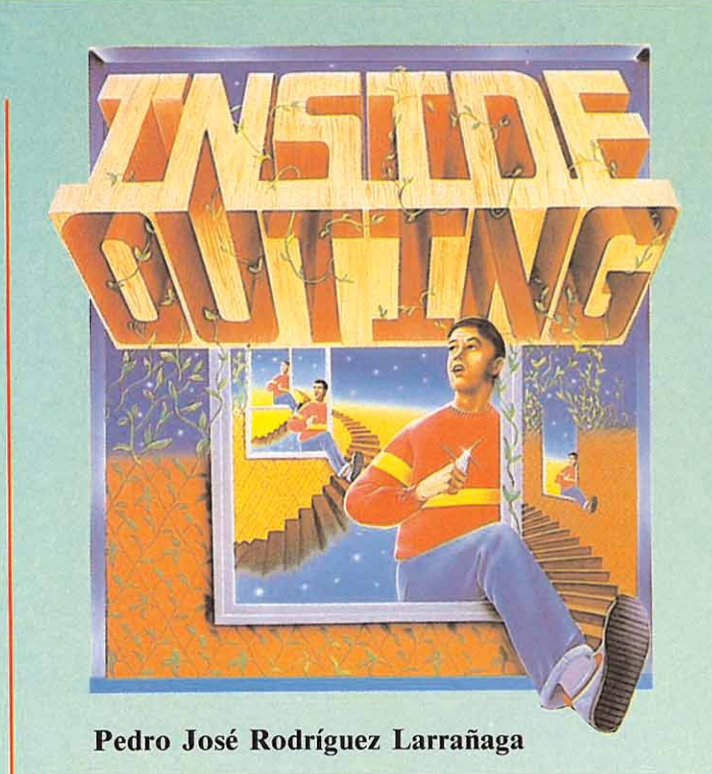
Nº 3
ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
190.000 ptas.

Nº 4
ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224
IMPRESORA SMM804
220.000 ptas.

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



Una casa aparentemente vacía y una ventana abierta que es toda una tentación, una noche silenciosa y una colina solitaria. Entras en la oscura mansión con la seguridad de que no hay nadie en ella, pero nada más franquear la ventana todas las luces se encienden y las salidas al exterior se cierran con gran estruendo. Ya estás dentro, en una casa en la que salir significa volver a entrar.



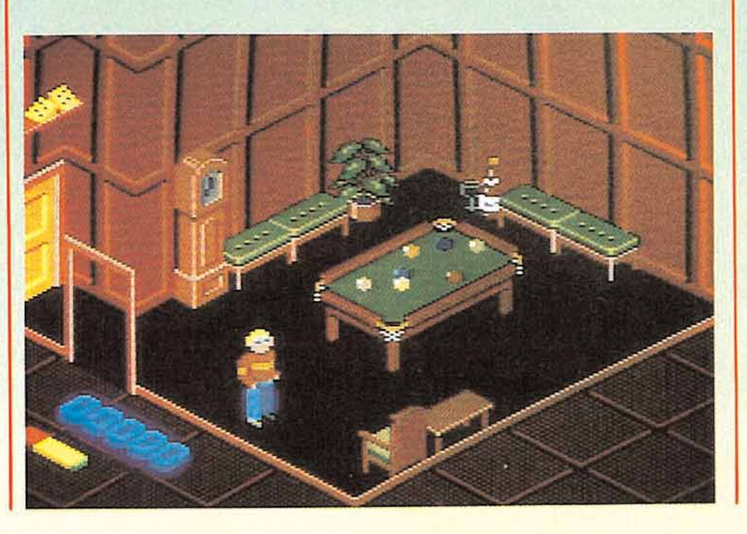
Pedro José Rodríguez Larrañaga

El viejo Crutcher, uno de los hombres más ricos del pueblo, ha pasado a mejor vida, dejando tras de sí la lujosa casa de la colina, una incalculable fortuna en piedras preciosas y una viuda desconsolada. Pero las lágrimas de lady Crutcher no son de dolor, pues nunca estimó a su difunto marido con quien se casó únicamente por su dinero, sino porque de momento no puede contar con la fortuna de su esposo.

Nos explicamos. Resulta que el viejo Crutcher, desconfiado y ávaro, nunca confió en los bancos y opinaba que su propia casa era sin duda mucho más segura para guardar sus riquezas que cualquiera de los bancos del país. Toda su fortuna fue invertida en doce gemas de incalculable valor que él mismo escondió en los lugares que más seguros consideró de su casa. Sin embargo nunca reveló a su mujer el escondite de las gemas y se llevó el secreto a la tumba. Ahora lady Crutcher se encuentra con el curioso problema de tener que encontrar sus propias gemas, las cuales se encuentran escondidas en su propia casa.

Lady Crutcher conocía bien a su marido, y por tanto sabía que la labor de búsqueda sería agotadora. Sin embargo tuvo una luminosa idea: confiar el trabajo a un profesional. ¿Quién mejor que un ladrón para encontrar las gemas ocultas? Claro que los ladrones no aparecen en las páginas amarillas, por lo que para conseguir un ladrón de confianza tendría que inventar alguna estratagema.

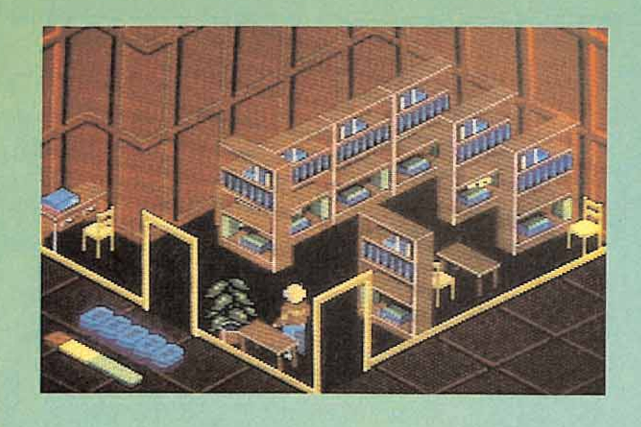
Y lady Crutcher, que no tenía un pelo de tonta, preparó la casa para que fuera una tentación irresistible para cualquier ladrón. Apagó todas las luces, dejó una ventana abierta e incluso dejó botellas de leche en la puerta principal para dar la impresión de que la casa estaba vacía. En efecto, un joven ladrón observó la casa y, creyendo que sería un excelente lugar para robar, entró por la ventana. De repente, toda las salidas se cierran y las luces se encienden. El ladrón ha sido atrapado en la escena del robo. Lady Crutcher aparece en las escaleras y expone sus planes. La puerta principal sólo se abrirá cuando hayas encontrado las doce gemas.

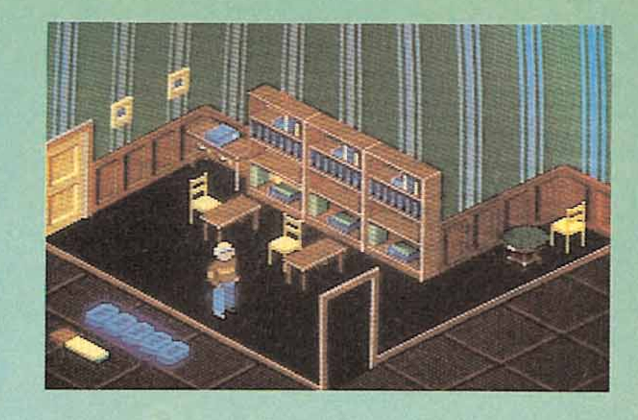


La mansión

La casa de los Crutcher es una fastuosa mansión llena de lujos y riquezas. Consta de dos plantas y un total de 30 habitaciones excelentemente amuebladas. La habitación de lady Crutcher se encuentra en el piso superior, y allí tendrás que llevar las gemas a medida que las encuentres. Hay un marcador indicando las gemas que aún quedan por recoger en una mesilla colocada en la pared derecha de dicha habitación, el cual se irá decrementando a medida que entregues las gemas a la señora de la casa. Para entregar una gema, déjala en el suelo y espera a que lady Crutcher pase sobre ella.

En un alarde de programación que sobrepasa a todo lo que hasta ahora se ha hecho en materia de tres dimensiones, todos los objetos de la casa tienen su propia identidad y pueden ser empujados, retirados y movidos de su lugar original, conservándose las nuevas posiciones aun después de haber salido de la habitación. Los objetos menos voluminosos pueden ser recogidos por nuestro protagonista y trasladados a otras pantallas si es necesario y solamente los objetos más pesados como las estanterías y las cómodas permanecerán siempre fijos en su posición.





Las posibilidades se multiplican cuando, aparte de las acciones ya normales de apilar objetos para formar escaleras y subirte a ellos, aparecen opciones como arrastrar hacia atrás objetos, abrir alacenas de las cocinas, empujar cuadros y observar lo que se oculta tras de ellos, apagar chimeneas e incluso retirar objetos que ocultan puertas.

El juego

Nuestro personaje dispone de una barra de energía situada en el extremo inferior izquierdo de la pantalla, debajo del marcador de la puntuación actual. En el extremo opuesto aparecerá el gráfico del objeto que esté transportando actualmente en caso de existir alguno, y aprovechamos la ocasión para decir que solamente es posible llevar un objeto cada vez.

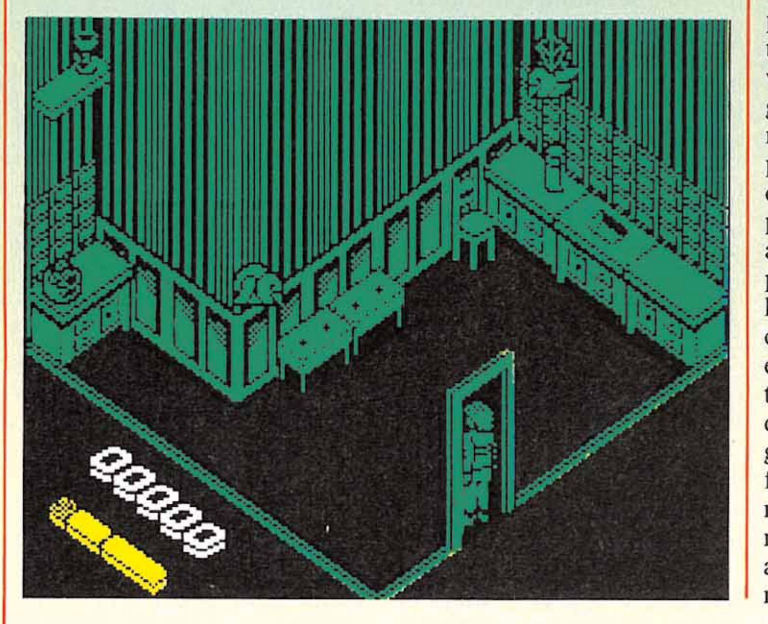
Nuestro personaje puede moverse en cuatro direcciones, saltar, coger un objeto, soltarlo y arrastrar objetos hacia atrás. Los usuarios de joystick disponen con él de las cuatro direcciones y el botón de salto, por lo que las opciones de coger, dejar y arrastrar quedan confiadas al teclado.

La energía de nuestro personaje puede decrementarse por el transcurso del tiempo a medida que aumenta su cansancio. Sin embargo, esta pérdida es mínima si la comparamos con la que pueden causar a nuestro personaje los peligrosos habitantes de la mansión. Resulta que el viejo Crutcher era aficionado a los experimentos genéticos, y utilizó su casa para manipular especies tan conocidas e inofensivas como ratones y canarios buscando la forma de aumentar su agresividad. Como resultado de sus experiencias los ratones y canarios de la casa son algo más grandes y peligrosos que lo normal, con la complicación adicional de que los ratones pueden localizarte fácilmente olisqueando el suelo y rara vez se apartan de tu camino.

Para recuperar las fuerzas perdidas hay desperdigadas por la casa unas copas que te devolverán tu vitalidad. Pero no todas las copas son útiles, pues muchas de ellas están vacías o rotas. Dado que el número de copas es muy limitado es preciso que las raciones y solamente las utilices cuanso sea estrictamente necesario. Basta con coger una copa para recibir puntos extra y un fuerte incremento de la barra de energía.

Hay varios teléfonos diseminados por la casa, y de vez en cuando escucharás un característico sonido que indica que alguien está llamando. Si coges un teléfono antes de que deje de sonar recibirás una bonificación de 100 puntos. Los trozos de queso sirven para adormecer a los ratones y así poder realizar tus movimientos sin la molesta compañía de tan odiosos roedores, a la vez que recibes 10 puntos. Beber una copa llena otorga 50 puntos y conseguirás 1.000 por cada gema que recoja Lasy Crutcher. Finalmente, escapar de la mansión supondrá una suculenta bonificación de 1.000 puntos.

Hay una jaula oculta tras unas estanterías, pero por mucho que lo intentes no conseguirás atrapar a ningún canario. Ocultos bajo dos alacenas en las cocinas de la mansión hay sendos bloques de hielo que servirán para apagar las dos chimeneas de la casa tal como explicaremos más adelante. El resto de los objetos carecen de utilidad específica, pero serán imprescindibles para apilarlos y alcanzar lugares muy altos que de otra manera serían inaccesibles. Es posible coger, y por tanto pasar de una habitación a otra las botellas, copas, platos, candelabros, macetas, botes, libros y fruteros, mientras que los muebles, tales como sillas, mesas, sillones, relojes, mesillas y bancos pueden ser empujados, pero no recogidos. Los objetos más grandes como estanterías y cómodas no pueden ni siquiera ser movidos.



Para completar la aventura

El juego comienza en el hall de la gran mansión. Unas escaleras conducen al piso superior y cuatro puertas más te abren paso a nuevas habitaciones. Sin embargo, la puerta de la pared derecha, la puerta de salida, permanece cerrada y sólo podrá ser abierta cuando completes tu búsqueda. Para ayudaros os expondremos los pasos necesarios para recoger las 12 gemas. No es imprescindible, en absoluto, llevar el mismo orden para completar el juego, y observaréis que mientras algunas gemas son fáciles de recoger, para acceder a otras, es necesario





realizar tantas acciones que casi cada búsqueda se convierte en un juego aparte en el que nuestra sagacidad y capacidades de observación se ponen a prueba en cada nueva pantalla.



—Primera gema. Desde la primera pantalla tomamos la puerta situada al sureste y entramos en una cocina. Las dos alacenas pueden ser abiertas colocándose junto a ellas, en el suelo, y arrastrando hacia atrás sus placas superiores para dejar al descubierto su interior. Salta hacia la alacena derecha, entra en ella y recoge la gema que se encuentra al fondo. Sube las escaleras y entrégasela a Lady Crucher.



—Segunda gema. En la misma cocina la alacena izquierda contiene un bloque de hielo. Recógelo y camina hacia la chimenea que se encuentra dos pantallas más hacia al oeste. Acércate a la chimenea y, con rapidez para que el fuego crepitante no te reste demasiada energía, deja caer el bloque de hielo sobre el fuego, con lo que conseguirás apagarlo. Ahora arrastra hacia atrás la placa apagada de la chimenea y, tras entrar en el hueco que antes ocuparan las llamas, recoge el diamante que se oculta en los ladrillos.



—Tercera gema. Dirígete a la mesa de billar y prepárate a jugar una partida de snooker. Las siguientes acciones varían entre las versiones de Spectrum y Amstrad, pues en el primer caso la mesa contiene cuatro bolas y en el segundo siete. Así pues, realiza las acciones referidas a tu ordenador en particular. En la versión Spectrum basta con arrojar las cuatro bolas por diferentes esquinas de la mesa, es decir, una bola por cada esquina. En la versión Amstrad las esquinas carecen de importancia, y lo que hay que hacer es arrojar las siete bolas por cualquier esquina, pero siguiendo un orden estricto. Junto al mapa encontraréis un esquema que refleja el orden en que debéis arrojar las bolas. En cualquier versión un error en el proceso sería irreversible, por lo que habría que comenzar de nuevo el juego al ser imposible coger las bolas. Al terminar las operaciones con las bolitas aparecerá un diamante bajo la mesa de billar, pero de momento, se encuentra inaccesible, por lo que será necesario acumular objetos y empujarlos para arrastrar la gema fuera de la mesa y así poder recogerla.

—Cuarta gema. En la biblioteca que se encuentra al norte de la pantalla inicial hay una gema terriblemente oculta tras la estantería izquierda. Coge un trozo de queso, arrima una silla y salta sobre la mesa que, aunque casi invisible, se encuentra junto a la estantería y arroja el queso para que el ratón no moleste y además te sirva para conseguir altura. Todas las acciones siguientes tendrás que hacerlas casi a ciegas, oculto tras la estantería. Camina hacia la pared y arrastra hacia atrás otra mesa que se encontraba al fondo, aunque no se viera. Tras apartar la mesa de la pared salta sobre ella y junto a la pared encontrarás una nueva y escondida gema, con lo que ahora tendrás únicamente que dar marcha atrás hacia el exterior. Insiste si al principio no encuentras nada o pierdes la orientación al no poder ver al personaje.



—Quinta gema. Junto a la biblioteca anterior hay una pantalla al oeste, en la que una enorme estructura con un boquete en el centro ocupa casi completamente la pantalla. Como era de esperar hay un nuevo diamante en el fondo del boquete, por lo que tu objetivo ahora será recoger y acumular objetos sobre la silla para poder llegar a la parte alta y luego recoger bastantes más para arrojarlos al boquete y así poder volver a subir cuando, tras arrojarte al boquete y re-

4-2-7-5-3-1-6

coger el diamante que allí se encuentra, quieras volver a subir. Ten mucho cuidado y consigue muchos objetos antes de tirarte al boquete, pues en caso contrario sería imposible salir de él. Al igual que ocurría con la gema anterior, las acciones en el fondo del agujero tendrán que ser realizadas prácticamente a ciegas.



—Sexta gema. Una pantalla al norte desde la pantalla anterior hay un precioso cuadro en la pared. Arrastra la mesilla y salta para conseguir que el cuadro se deslice por la pared y deje al descubierto un agujero en el que, además de una copa, se encuentra una nueva gema.

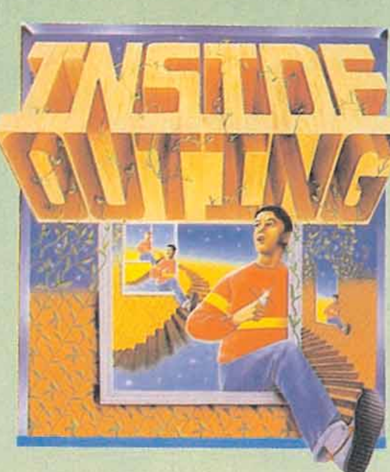


—Séptima gema. Una pantalla al oeste de la mesa de billar se encuentra una pantalla que da paso a habitaciones superiores a través del estrecho agujero que se encuentra en el piso superior. Para poder acceder a las pantallas superiores será necesario utilizar la mesa y la silla, y acumular gran cantidad de objetos de otras pantallas para apilarlos y formar una torre que permita a nuestro personaje atravesar el estrecho agujero y llegar al doblesuelo superior. Además, será necesario realizar esta operación

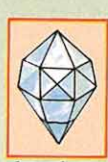








con un objeto estrecho (copa, botella, candelabro) en nuestro poder para utilizarlo más adelante. Cruza la puerta y entra en el desván (la versión Amstrad tiene dos pantallas de desván por sólo una en la versión Spectrum). En cualquier caso, llega a la última pantalla y encontrarás varias estanterías colocadas de modo que forman entre ellas un muy estrecho pasillo dentro del cual hay una nueva gema. Nuestro ladrón no puede entrar por ese hueco, por lo que tendrá que introducir el objeto que ya llevaba consigo y, además, todos los que encuentre a mano para así arrastrar la preciada gema al exterior, donde poder recogerla.



—Octava gema. En la pantalla anterior a la habitación de Lady Crutcher, a la izquierda, hay una puerta oculta tras una enorme acumulación de objetos. Uno a uno deberás arrastrar hacia atrás dichos objetos, incluido el reloj que tapa la puerta, para permitir el paso a la nueva habitación. Dicha habitación contiene dos nuevas puertas, pero se encuentra literalmente cubierta por gran cantidad de mesas que hacen imposible acceder a las puertas. Arrastra las tres sillas que encontrarás a tu lado para arrimarlas a la pared derecha y así disponer de más espacio para manipular las mesas. Debajo de una de las mesas en el extremo noroeste de la pantalla hay una nueva gema que podrás recoger sin mayor esfuerzo. Lo que resulta más molesto es el proceso para salir de nuevo de dicha pantalla, pues puedes optar por volver a mover las mesas para salir por donde entraste o bien dejar libre la puerta este para, tras dar un pequeño rodeo, regresar a la primera pantalla del segundo piso a través de la puerta que, al estar bloqueada por una cómoda, resulta ser de una sola dirección.



—Novena gema. Para acceder a esta gema y las restantes, será necesario atravesar la pantalla llena de mesas de la que hablábamos anteriormente y utilizar las opciones anteriormente indicadas para salir de ella. En una de las pantallas cercanas, como ya habrás visto en tu recorrido anterior, hay un foso en cuyo fondo, junto a un reloj, se encuentra un diamante. Para no quedarte atrapado en el fondo al intentar subir, recoge un buen número de objetos de la habitación contigua y elimina al molesto ratón con un trozo de queso. Arroja, al menos, cuatro objetos al foso y, tras tirarte y recoger la gema, utilizarlos para volver a subir.



—Décima gema. Si tomas la puerta oeste desde la habitación llena de mesas, encontrarás unas escaleras hacia abajo que conducen a un nuevo grupo de pantallas que, aunque pertenecientes al primer piso, permanecen incomunicadas del resto por una hilera de estanterías. Baja las escaleras y dirígete al pasillo situado al norte, donde hay una nueva puerta oculta (tantea si no la encuentras). En la pantalla, tras dicha puerta hay dos canarios volando, uno de los cuales lleva sobre la espalda uno de los preciados diamantes. Tendrás que ser muy hábil para saltar primero sobre la cocina, luego sobre el otro canario y, por fin, sobre el que lleva la gema y arrebatársela todo ello sin perder demasiada energía en el roce con los canarios.



—Undécima gema. A partir de las escaleras anteriormente citadas toma dos pantallas al este, donde encontrarás un pasillo lleno de peligrosas plantas venenosas que deberás intentar no tocar. Una pantalla más al norte hay una nueva cocina con dos alacenas. La alacena derecha, una vez abierta arrastrando su placa superior, permite la aparición de un nuevo canario que estaba encerrado en ella, pero si una vez fuera el canario entras en el hueco de la alacena, podrás recoger el diamante que se encontraba en el fondo.



—Duodécima gema. Si a partir de la pantalla de la mesa de billar tomas una pantalla al oeste y otra al norte, encontrarás una habitación con tres estanterías, una de las cuales parece dejar entrever extrañas formas tras de ella. Empuja hacia la pared la estantería izquierda y dejará al descubierto una puerta hasta entonces oculta. En la habitación colocada detrás hay un bloque de hielo en una pequeña y alta repisa. Coloca un objeto alto sobre las plantas venenosas y coge rápidamente el bloque de hielo. Con el bloque en tu poder dirígete a la segunda chimenea de la mansión, dos pantallas al sur de la pantalla de la gema anterior, y realiza los pasos ya conocidos para apagar la chimenea y extraer su placa. Esta vez en el hueco de la chimenea no hay otra gema, sino la entrada a una nueva pantalla. En dicha pantalla hay una estantería junto a la pared, y en el estrecho hueco situado entre pared y estantería se encuentra la nueva gema, la cual deberás sacar colocando objetos y empujándolos por el hueco citado hasta que el diamante salga al exterior y pueda ser recogido.

```
10 REM Cargador Inside outing
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=140:dir=&99EC:GOSUB
 110:lin=1390:dir=&BF00:GOSUB 110:lin=14
50:dir=&9000:GOSUB 110:CLS
40 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF08,&C9
50 INPUT"Ratones inmoviles";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF0D,&C9
60 INPUT"Canarios inmoviles";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF12,&C9
70 INPUT"Basta con un diamante";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF17,0
80 INPUT"Saltar sobre el aire";a$:IF UPP
ER$(a$)="S"THEN POKE &BF1C,&18
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 100:|TAPE
100 LOAD"!",&4000:CALL &9000
110 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
120 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 110 ELSE PRINT"Erro
r en la linea"lin:END
130 REM Primer bloque
140 DATA C327AA00000A00F5A9A5,993
150 DATA FCA5FC1800005B0000D6,998
160 DATA ABD070000000400001A,581
170 DATA 1A06061A1A0A0A090902,130
180 DATA 0218180F0F0303101019,143
190 DATA 190F0F1A1A0B0B1717F3,418
200 DATA 315FA831F8BF2A340022,928
210 DATA 69AA2A3600226BAA2A38,780
220 DATA 00D9AF21000001EBA95D,923
230 DATA 541377EDB021B5AE014B,1099
240 DATA 515D541377EDB0D90189,1164
250 DATA 7FED497CE63F575D216D,1176
260 DATA AA0EFFD5C900000000F3,1096
270 DATA 2A69AAED5B6BAACD10BD,1332
280 DATA F3315FA83E00CD0EBC3E,1086
290 DATA 01CD90BB3E00CD96BB06,1147
300 DATA 000E00CD38BC2107AAAF,848
310 DATA 46234E23F5E5CD32BCE1,1360
320 DATA F13CFE1020F0CD03ACDD,1444
330 DATA 215FA82100C006C8DD75,1065
340 DATA 00DD23DD7400DD237CC6,1171
350 DATA 0867300041150C01910EA,727
360 DATA 315FA83E1006F6ED7926,1038
370 DATA 32069C3E16CDA5AB30F5,1130
380 DATA 3EC6B830F02520EF06C9,1247
390 DATA CDA9AB30E678FED430F4,1701
400 DATA CDA9AB30DC00DD2105AA,1242
410 DATA 110200ED5F06122E0178,542
420 DATA 06D7CDA5ABD20BAC3EE7,1448
430 DATA B8CB153E00003E15D204,767
440 DATA AB3A04AA853204AA653A,919
450 DATA 74ADAAABDDACDDADADDD,1811
460 DATA 77000609CB63280D3A74,663
470 DATA ADC65B83923274AD0505.1088
480 DATA 053A74ADC6B73274ADDD,1293
490 DATA 231B7AB3C201ABC366AB,1197
500 DATA 1193ABED5352AB810601,1044
510 DATA D17AB3C8DDE1189B2A05,1382
520 DATA AA11E087ED52C20BAC21,1275
530 DATA 81AB2252ABDDE1115000,1130
540 DATA 0601C301ABD17AB3CA54,1170
550 DATA ABD5DDE1131150000603,955
560 DATA C301ABD17AB3C8DDE121,1556
570 DATA ABAC22B0AB230603C301,964
580 DATA ABCDB9ABD0C3ACAB7BE6,1831
590 DATA 07CAB2AB3E00C3B7AB3E,1231
600 DATA 133D20FDA704C83EF5DB,1262
610 DATA FF1FC8A9E64028F3792F,1400
620 DATA 4F3E000000C3D4AB37C9,975
630 DATA 7C2103AA8623BEC20BAC,1066
640 DATA 2127AA1128AA01C20136,719
650 DATA 00EDB0AF06F6ED79018C,1339
660 DATA 7FD9E131F8BFC300BFB9,1628
670 DATA CD03B9FBC9FB060A7610,1246
680 DATA FDF3C9210DACAF772B7C,1376
690 DATA B5C20EAC218EACAF7723,1237
700 DATA 7CB520F9AF06F6ED791E,1401
710 DATA FF3E070E3BCD70AC3E05,953
720 DATA 0E0ACD70AC3E0A0E0FCD,819
730 DATA 70AC01E204CD6AAC3E05,1065
740 DATA 0E05CD70AC3E0A0E0FCD,814
750 DATA 70AC01C409CD6AAC1D20,1034
760 DATA D52165AC110000010500,542
770 DATA EDB0C701897FED490B78,1318
780 DATA B120FBC906F4ED7906F6,1521
790 DATA ED78F6C0ED79E63FED79,1804
800 DATA 06F4ED4906F64FF680ED,1502
810 DATA 79ED49C9D905C2E3AC13,1466
820 DATA 1313131800 7BFED02019,723
830 DATA 2119AD22AAAB23D93E0E,934
840 DATA C3B9ABD9218EAC22AAAB,1490
850 DATA 291EC418010016057BD6,656
860 DATA C4A71FA71F4F06002171,823
870 DATA AD097E6F0175AD260029,789
880 DATA 29094F3E50914F06097A,632
890 DATA 16C7C3DFACD9C3B9AB78,1699
900 DATA 320FAD06017E1213237E,569
910 DATA 1213237E1213237E121B,441
920 DATA 1B1B7AC60857230D2007,556
930 DATA 2175AD10E21805C810DD,1031
940 DATA 180006003E063E0600D9,383
950 DATA C3B9ABD92171AD06027E,1221
960 DATA E60728033518051E2016,446
970 DATA 403D2310F006031C3E08,523
980 DATA 35F24CAD3E05364F1C2B,815
990 DATA 35F24CAD3E02364F2B35,837
1000 DATA 26002EE021ACAB22AAAB,1059
1010 DATA D9C3B9AB284329203139,1054
1020 DATA 3837204150504C454259,668
1030 DATA 204153534F4349415445,700
1040 DATA 5330301F8C0200000300,355
1050 DATA 03020100030001000202,14
1060 DATA 01000102010003020102,13
1070 DATA 00000303030303030201,21
1080 DATA 03030001030302010303,22
1090 DATA 02010303020103030201,21
1100 DATA 03020000010303030303,21
1110 DATA 00000302010201030302,17
1120 DATA 01030000030201030302,18
1130 DATA 01020102000001030303,16
1140 DATA 03030000030201020103,18
1150 DATA 03020103020003030302,22
1160 DATA 01020102010300000303,16
1170 DATA 03030303020003030000,20
1180 DATA 03020100030003000300,15
1190 DATA 00000103030003030200,15
1200 DATA 01030303030200000102,18
1210 DATA 01030102010303020000,16
1220 DATA 03030302010201020103,21
1230 DATA 00000303030303030000,18
1240 DATA 03020102010201030302,20
1250 DATA 00000302010201020102,14
1260 DATA 01030000030303030302,21
1270 DATA 00000102010201030302,15
1280 DATA 01030300030302010303,22
1290 DATA 02010303020103030303,24
1300 DATA 03030000030201020102,17
1310 DATA 01020103000003020102,15
1320 DATA 01020102010300000303,16
1330 DATA 03030303000003020102,20
1340 DATA 01020102010300000103,14
1350 DATA 03020102010201030000,15
1360 DATA 03030303033332464334,305
1370 DATA *
1380 REM Segundo bloque
1390 DATA E5CD09B9CD03B93EF532,1378
1400 DATA 140F3E2132FC4E3E1632,644
1410 DATA 1B4F3E17325A4D3E2832,560
1420 DATA 4F27FBC9000000000000,570
1430 DATA *
1440 REM Tercer bloque
1450 DATA 21EC9911ECA901C904ED,1287
1460 DATA B0C36DAA000000000000,650
1470 DATA *
```



Una vez recogidas las 12 gemas parece que nada ocurre, pues aunque el marcador de gemas llegue a cero y en la versión Amstrad suene una musiquilla, la puerta de salida sigue cerrada. La solución se encuentra en la habitación de Lady Crutcher, exactamente en el cuadro colocado sobre el marcador de gemas. Al completar la búsqueda, lo que ocurre es que el cuadro en cuestión, que hasta entonces permanecía fijo, pueda ser desplazado hacia la izquierda, dejando ver un hueco en la pared en el que se encuentra… una llave, la llave de la puerta principal. Corre al hall de la mansión y, llave en mano, atraviesa la fatídica puerta.

¿Qué ocurre? Una habitación pequeña, triste monótona, con los objetos de siempre y tres personajes idénticos al tuyo, que se mueven mecánicamente. Intentas dar marcha atrás, pero la puerta que tanto anhelaste poder abrir se ha vuelto a cerrar y de nuevo no hay marcha atrás. Creías estar saliendo, pero estabas saliendo hacia adentro, no hacía afuera. Es como un sueño circular, en el que cada caída te traslada a un punto más alto, en el que tras cada puerta siempre hay otra, y otra, y otra…

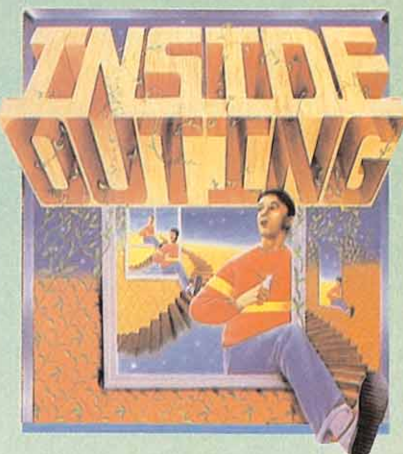




SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Inside Outing
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 FOR z=1 TO 5: READ a$,n
  50 PRINT a$;"? ";
  60 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 60
  70 LET a=(a$="S"): PRINT "SI"
AND a;"NO" AND NOT a: IF NOT a T
HEN POKE n,0
  80 PRINT ': FOR n=1 TO 100: NE
XT n: NEXT z
  90 PRINT "Inserta cinta origin
al...": FOR n=1 TO 300: NEXT n::
 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
 100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27
 110 DATA "Inmunidad total",6522
6,"Ratones inmoviles",65229,"Can
arios inmoviles",65232,"Basta co
n un diamante",65236,"Saltar sob
re el aire",65241
 120 CLEAR : SAVE "INSIDE.BAS" L
INE 10: SAVE "INSIDE.BIN"CODE 64
000,1249: VERIFY "": VERIFY ""CO
DE
```



LISTADO 2

Línea	datos	control
1	56E35700000A0009FA1E	699
2	9CA3591800005B0000CD	728
3	FBD0700000040F3ED7B	1238
4	D4FDCD3CFC1E013E08D3	1294
5	FE2632069C3E16CDF5FA	1288
6	30F53EC6B830F02520EF	1333
7	06C9CDF9FA30E678FED4	1775
8	30F4CDF9FA30DC3EC332	1571
9	10FBDD2119FA110200ED	1052
10	5F06122E017806D7CDF5	957
11	FAD03EE4B8CB153E16D2	1450
12	60FA3A18FA853218FA65	1236
13	3A38FCAAABDDACDDADAD	1667
14	DD770006 0ACB63280D3A	769
15	38FCC6088392323 8FC05	1154
16	05053A38FCC6583238FC	1020
17	DD231B7AB3C25DFAC3BD	1505
18	FA11EAFAED53A9FA8106	1625
19	02D17AB3C8DDE118A02A	1384
20	19FA116038ED52C2E4FB	1436
21	21D8FA22A9FADDE11101	1416
22	000602C35DFAD17AB3CA	1258
23	ABFAD5DDE11311010006	1123
24	04C35DFA0606D17AB3C8	1264
25	DDE1C35DFACD09FBD0C3	1852
26	FCFA7BE607CA3FFB3E00	1440
27	C307FB3E133D20FDA704	1051
28	2003C9E4FBDBFE1FC8A9	1588
29	E62028F1792F4F3E00F6	1098
30	08D3FE37C9D905C26DFB	1505
31	1C7BFE3B20182190FB22	982
32	FAFA23D93E10C309FBD9	1502
33	2127FB22FAFA1E381801	968
34	00160A7BD6384F060021	543
35	39FC097E01803D6F2600	783
36	094F3E50914F06037A16	607
37	40D9C309FB783287FB06	1298
38	047E1214230D20072180	416
39	3D10F41805C810EF1800	829
40	06003E02CB65D9C309FB	1046
41	D92139FC06027EE60728	970
42	033518051E2016403D23	329
43	10F006031C3E0835F2C3	853
44	FB3E05364F1C2B35F2C3	1012
45	FB3E02364F2B3526002E	628
46	E021FCFA22FAFAD9C309	1714
47	FB7C2117FA8623BE200E	1086
48	C3BAFE111CFA01C80136	1186
49	00EDB0C921EEFB11EDFB	1641
50	01EEA0AF77EDB8FD2195	1549
51	FE1EE0FD6E00CB7D201D	1260
52	2600010 03C2929290916	253
53	5006087E12142310FA16	581
54	5A3EC7121CFD2318DC3E	991
55	0032485C06E0C5110500	663
56	216A06CDB5031E042105	606
57	04CDB503C110EBC73030	1132
58	1830F3DD21D8FD2AD6FD	1547
59	DD7E03070707E6073C4F	747
60	57D9DD6E00DD6601DD46	1250
61	0278E63F5FDD7E03E61F	1121
62	8787875778010400DD09	847
63	0707E603FD67434DFE02	1003
64	3005FD6A424D543CCD60	1000
65	FDD92B1520C906005 17A	976
66	D9CDA8FCCD60FDD9B047	1860
67	1520F278B720EB7CB520	1202
68	A5FD213A5C215827D9C9	1179
69	CD53FDED73B7FCF9F1E1	2043
70	D1C1FDE1311FCEB7C8FD	1802
71	7CFE02301CCD2AFDCD44	1229
72	FDCD11FD3EFF05C06962	1445
73	CDF6FC4D54FD453EFF1D	1532
74	C03CC9CD2AFDCD44FDCD	1684
75	F6FC3EFF05C04369CD11	1406
76	FD4D3EFF15C03CC9FD7C	1498
77	B7EAFEFC2DC92CC9247C	1574
78	E607C07DC6206FE6E0C8	1549
79	7CD60867C9FD7CB7EA00	1444
80	FD257C2FE607C07DD620	1261
81	6F2FE6E0C87CC60867C9	1446
82	FD7CB77CEA32FD2FE607	1505
83	C0E57C1F1F1FE603F658	1205
84	67CD44FDE1C9D5EB2AD4	1757
85	FD7323722322D4FDEBD1	1495
86	C96F2600878785876F01	1000
87	7AFD09C9E5C5F5D97AD9	1812
88	CD53FD010A00092278FD	968
89	F1C1E1ED7381FD318EFD	1837
90	FDE5C5D5E5F5311FCEC9	1853
91	50000358010003010803	187
92	00000000000000000000	0
93	00000000000000000000	0
94	00000000000000000000	0
95	00000000000000000000	0
96	00000000000000000000	0
97	00000000000000000000	0
98	00000000000000000000	0
99	23CE2F006F48C202AF48	914
100	0301914F8103504F4301	587
101	6E48C104CF480401B24F	920
102	8105314F45014D48C106	680
103	EE480601D34F8107124F	840
104	47012C48C1080D500801	491
105	F44F8109F34749010B48	932
106	C10A2C500A0115578 10B	586
107	D4474B01EA40C10C4B50	1017
108	0C013657810DB5474D01	626
109	C940C10E6A500E015757	847
110	810F96474F01A840C110	886
111	89501001785781117747	777
112	51018740C112A8501201	759
113	99578113584753016640	797
114	C114C7501401BA578115	936
115	394755014540C116E650	872
116	1601DB5781171A475701	666
117	2440C117FC5781180340	875
118	C1188120205441504520	740
119	4552524F523A20524557	722
120	494E4420262052454C4F	627
121	41442E20208100000000	372
122	21C6FE110E5B011B00ED	872
123	B0C93EC932C8D33281CF	1487
124	32A0CFAF32C7CE3E1832	1183
125	68C0F3319065C3006800	1132

DUMP: 40.000
BYTES: 1.249

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.



POKES DEL INSIDE OUTING

	Spectrum	Amstrad
Inmune a todo	POKE 54216,201	POKE &F14,&C9
Ratones inmóviles	POKE 53121,201	POKE &4EFC,&C9
Canarios inmóviles	POKE 53152,201	POKE &4F1B,&C9
Basta con una gema	POKE 52935,0	POKE &4D5A,0
Saltar sobre el aire	POKE 49256,24	POKE&2F4F,&18

POKES COMMODORE

```
ENERGIA INFINITA:
POKE $121D,$2C
POKE $6FEF,$2C
BICHOS INMOVILES:
POKE $6D43,$2C
PANTALLA INICIAL:
POKE $11C5,N
ARRANQUE:
SYS $1000
```

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR INSIDE OUTING
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=50176TO50224:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4813THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE50205,44:POKE50208,44
40 INPUT"BICHOS INMOVILES (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE50211,44
50 INPUT"PANTALLA INICIAL (0-30)    2▮▮▮";P:IF(P<0)OR(P>30)THEN50
52 POKE50215,P
80 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,196:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,84,160,157,142,182,3,140,179,3,96,162,27,160,196
110 DATA 142,53,9,140,54,9,76,13,8,169,44,141,29,11,141,239,104,141
120 DATA 67,102,169,2,141,197,10,76,1,8,70,86,67
```



ROLLING THUNDER

Nueva York, año 1960. Maboo, líder de la organización secreta Geldra, planea conquistar el mundo. Sólo un agente de la fuerzas especiales del Rolling Thunder puede impedirlo.

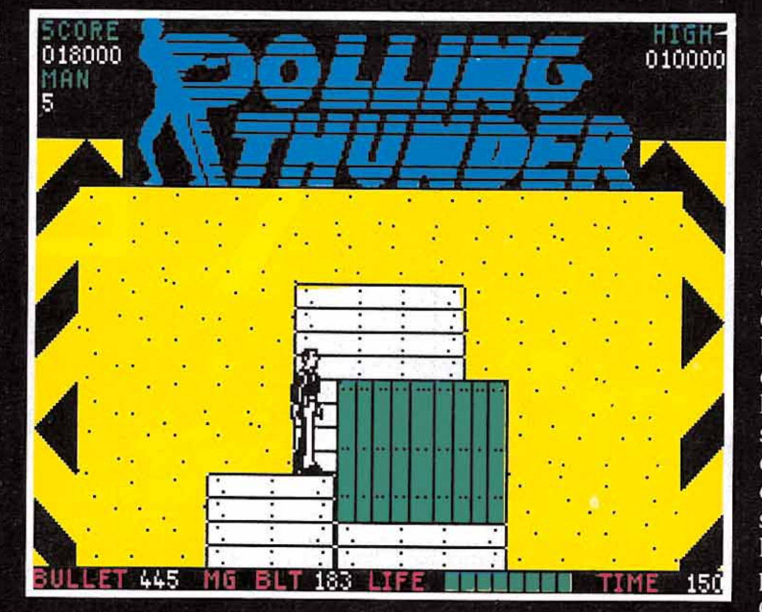
Durante años la Policía ha intentado detener sin éxito al escurridizo Maboo. Ahora la situación es crítica. Un nuevo error puede significar la destrucción del planeta. Albatross es el nombre en clave de un agente muy especial. Jamás ha fallado. Sólo él tiene las cualidades precisas para derrotar a Maboo y sus secuaces.

Otros agentes lo han intentado antes, pero todos han caído en las peligrosas redes del malvado. Por suerte, antes de ser capturados transmitieron al cuartel general toda la información disponible. Albatross conoce la localización exacta de la base subterránea de Geldra y sabe que ésta consta de 10 niveles plagados de trampas y custodiados por los hombres de Maboo.

El juego

Las órdenes son claras, Albatross debe adentrarse en la base enemiga y destruir a Maboo. Su equipaje es el imprescindible, como única defensa lleva una pistola y cuenta sólo con la ayuda de su natural astucia y su habilidad para superar obstáculos; el entrenamiento había sido duro, pero él es un hombre casi perfecto.

La base secreta de Geltra consta de 10 niveles. Cada área tiene una estructura diferente, aunque encontraremos algunos obstáculos comunes. Éstos podrán ser superados por los gráciles saltos de nuestro protagonista. Pueden ser bidones, ruedas que nos exigirán gran habilidad, ya que si no nos situamos en el lugar adecuado quedaremos atrapados, bloques de piedras, columnas y en las áreas 4 y 9 zonas cubiertas por lava que sólo podremos atravesar empleando las plataformas móviles que se sitúan sobre ellas. En cada área podemos observar dos niveles: la zona inferior sobre la que nos movemos y la zona superior identificada por barandillas a las que tendremos acceso empleando el salto.





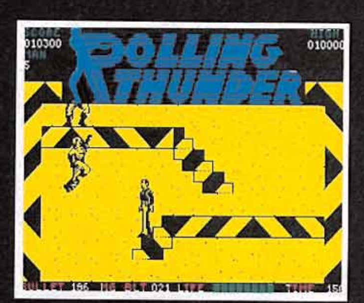
Igualmente encontraremos cientos de puertas que dan acceso a otras tantas pantallas; sin embargo, sólo son imprescindibles para completar el juego aquellas marcadas con balas y pistolas. En las primeras podremos reponer municiones, que como es lógico se van agotando a medida que acabamos con nuestros insistentes enemigos; las segundas nos dotan de disparos continuos, con las evidentes ventajas que esto conlleva. El resto de las puertas sólo nos permitirán escondernos en el caso de que el número de enemigos sea tan elevado que sea imposible acabar con ellos.

Nuestros enemigos pueden ser de dos tipos: los secuaces











SPECTRUM

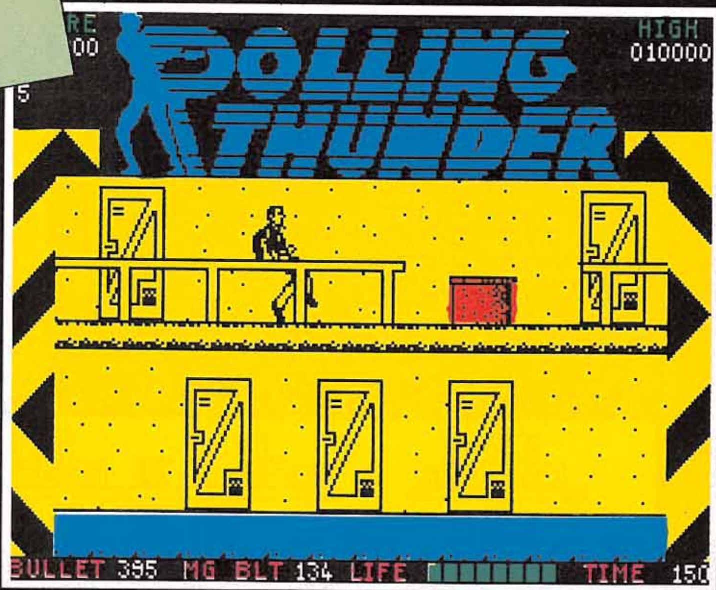
```
POKES ROLLING THUNDER
VIDAS INFINITAS:
POKE 39792,0
NUMERO DE VIDAS:
POKE 38844,52+N (1-203)
SIN ENEMIGOS:
POKE 48444,201
ENERGIA INFINITA:
POKE 39988,201
TIEMPO INFINITO:
POKE 40055,201
```

SPECTRUM

```
  10 REM CARGADOR ROLLING THUNDE
R
  20 POKE VAL "23658",VAL "8": P
OKE VAL "23693",NOT PI: POKE VAL
 "23624",NOT PI: CLEAR VAL "2500
0": LOAD ""SCREEN$ : POKE 5+PEEK
 23631+256*PEEK 23632,111: LOAD
""CODE
 100 BORDER VAL "7": INPUT "  QU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$
: IF A$="N" THEN GO TO VAL "110"
 105 POKE VAL "39792",NOT PI
 110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO VAL "120"
 115 POKE VAL "39988",VAL "201"
 120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN G
O TO VAL "130"
 125 POKE VAL "40055",VAL "201"
 130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N POKE VAL "48444",VAL "201"
9500 BORDER NOT PI: CLS : RANDOM
IZE USR VAL "35207"
```

de Maboo, que pueden ser destruidos con un simple disparo, y otros mucho más complejos con aspecto de sombras, que precisan un número mayor de impactos para pasar a mejor vida.

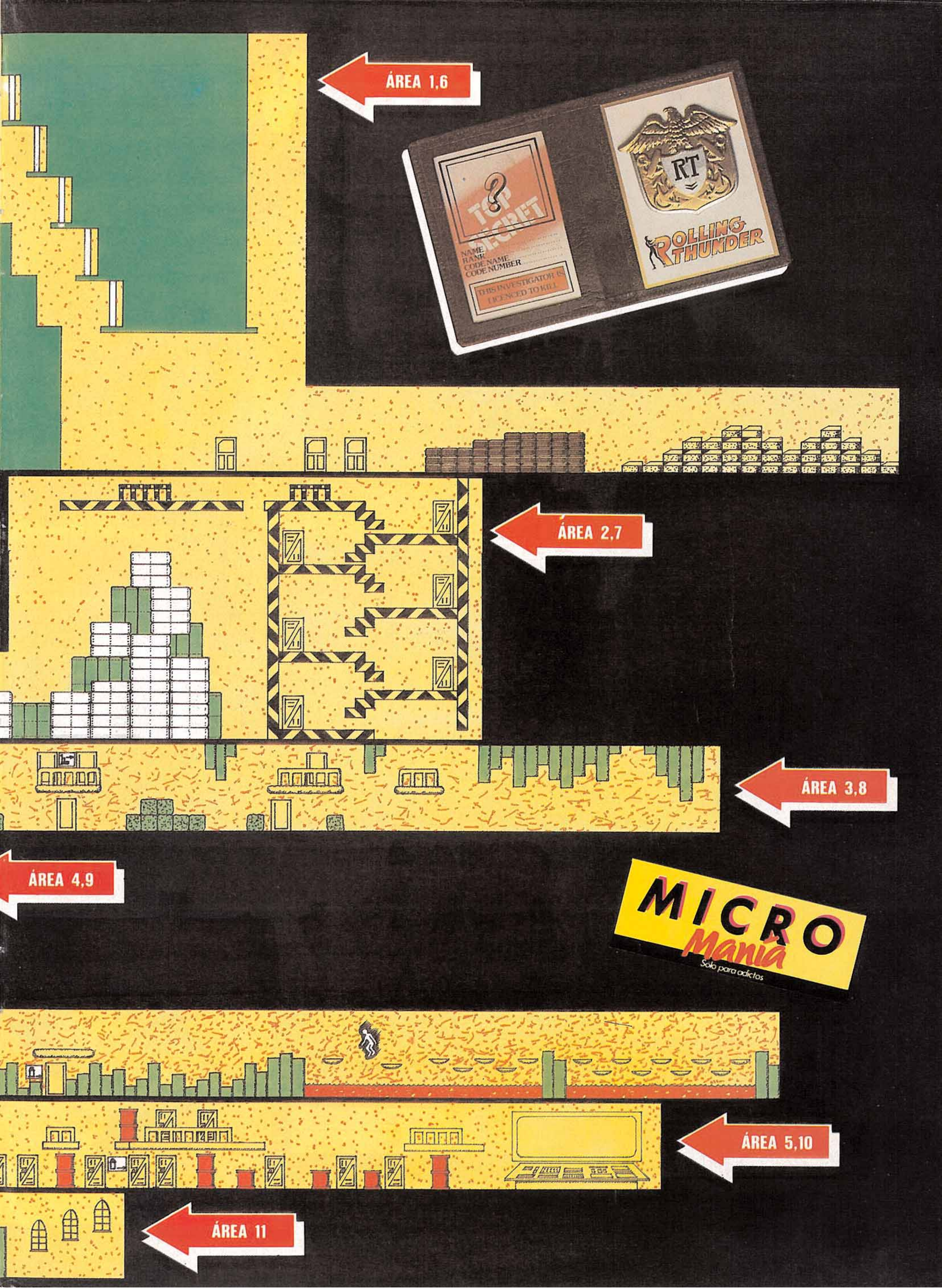
El agente Albatross estaba dispuesto a todo, conocía todos los puntos débiles de sus enemigos, pero, aun así, era consciente de una cosa: llegar hasta Geldra era fácil, pero ¿podría salir tan fácilmente de allí?



Rolling Thunder es una nueva conversión de las máquinas de videojuegos, en concreto de la máquina del mismo nombre desarrollada por Nanco. En él se han respetado todos los elementos que conformaban el juego original, consiguiendo de esta forma un arcade de habilidad en el que la acción es constante. Ambientado con unos cuidados gráficos, que constituyen un extenso mapeado, Rolling Thunder es un adictivo título que permitirá a más de uno pasar muy buenos ratos esquivando y eliminando a todo tipo de bicho viviente que se cruce en su camino, porque desde ahora no sólo James Bond tiene licencia para matar.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		


ROLLING
THUNDER



ÁREA 1,6
TOP SECRET
NAME
RANK
CODE NAME
CODE NUMBER
THIS INVESTIGATOR IS LICENCED TO KILL
RT
ROLLING THUNDER
ÁREA 2,7
ÁREA 3,8
ÁREA 4,9
MICRO Manía
Solo para adictos
ÁREA 5,10
ÁREA 11

¿TODAVIA NO TIE

Serie CPC

● **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
● **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

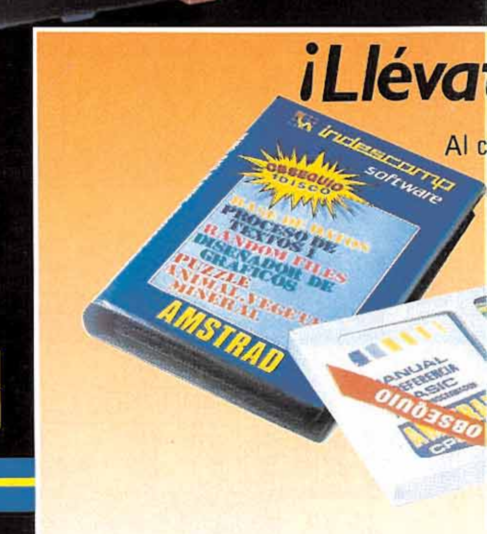
	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.
● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo
● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones.

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables
● **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.
● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	53.900 Ptas. (monitor verde)
	79.900 Ptas. (monitor color)



C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92
DELEGACIONES:
Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11. 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17. Tel.

NES TU AMSTRAD?

CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.
● **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara
● **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2.ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)



omprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llevátelos! .



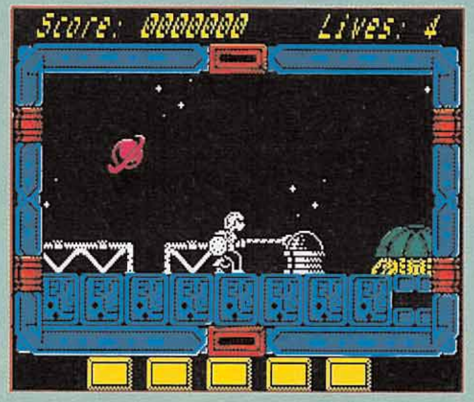
¡¡Increible!!

AMSTRAD

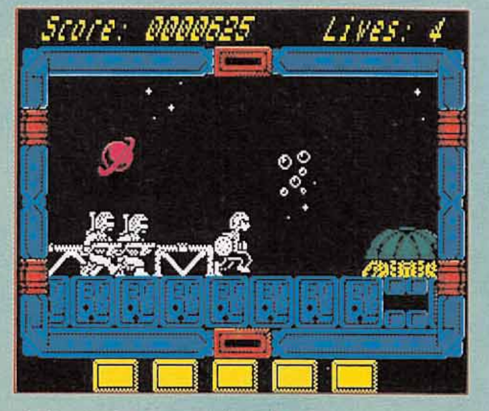
3 11 33. Télex 96496 TEIC E. 35004 Las Palmas de Gran Canaria ● Levante-Murcia: C/ Colón, 4 - 3º B. 46004 Valencia. Tel. 334 81 00. Télex 64797 JAMI E.



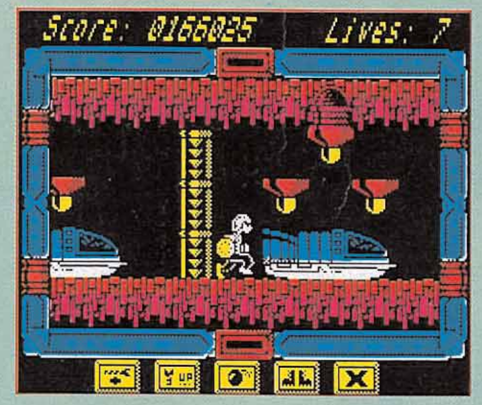




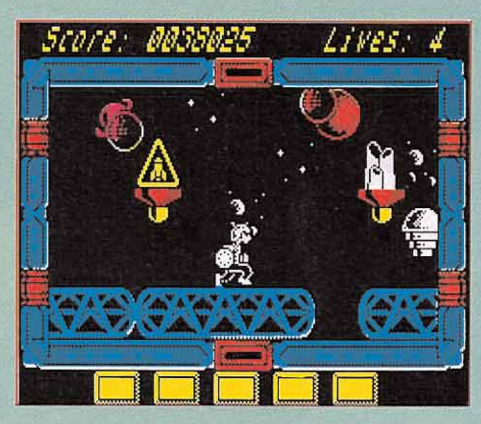
1. Nuestro protagonista acaba de desembarcar en el primero de los 11 niveles que conforman la nave North Star. Por ahora no hay ni rastro de los alienígenas, pero algo le dice que esto no va a durar.



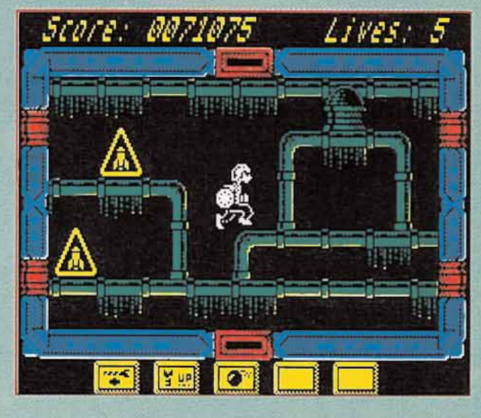
2. En efecto, no se equivocaba: dos extraños seres con cara de pocos amigos aparecieron en escena. Nuestro héroe esquivó sus disparos como pudo, mientras buscaba una oportunidad para responder al ataque con su brazo mecánico.



5. En la parte inferior de su marcador se reflejaban las ventajas obtenidas: aumento del tamaño de su efectivo brazo mecánico, disparo múltiple, superbomba, botas antideslizantes y un escudo de inmunidad temporal.



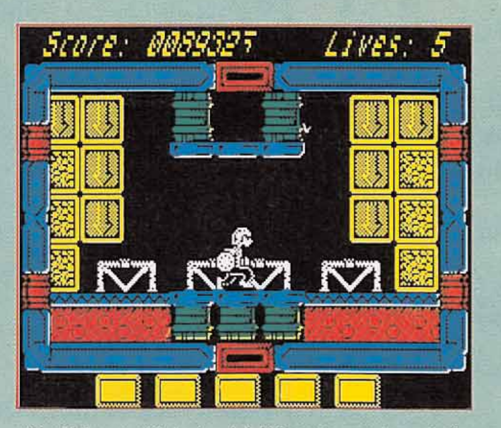
6. Comprobó algún tiempo más tarde que al eliminar a algunos de sus enemigos, éstos liberaban una explosiva burbuja, que al pasar sobre ella aumentaba sensiblemente su puntuación.



7. Continuó avanzando a través de la estructura laberíntica, que cada vez dificultaba más sus movimientos.

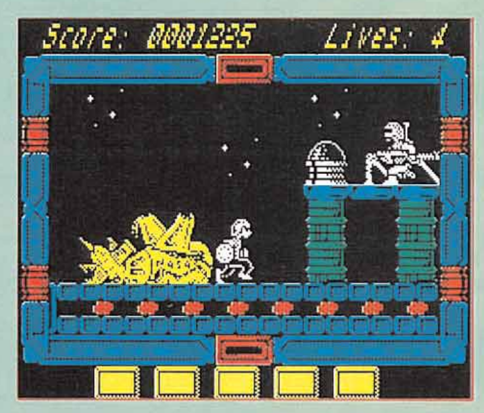


11. Pronto aprendió que el decorado cuadriculado indicaba el camino de entrada hacia el final de cada fase.

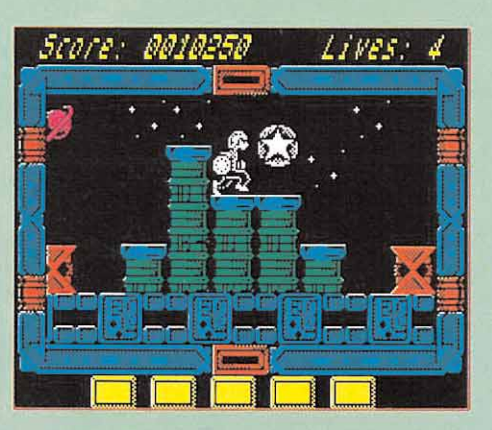


12. Al llegar al interior del último tramo de cada fase, nuestro protagonista recibía a cambio de su hazaña un número de puntos equivalente al oxígeno disponible en ese momento.

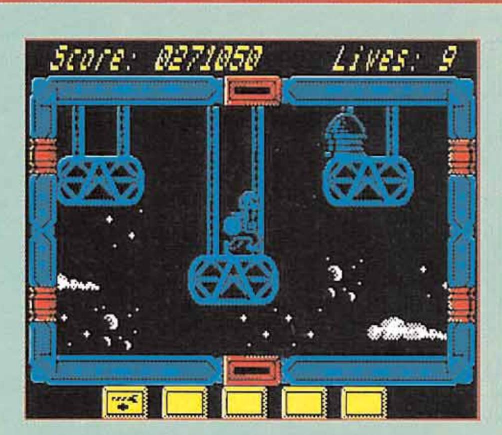
Allá por el año 2499 la Tierra estaba repleta de hambrientos seres humanos, dispuestos a matar a sus hermanos por un plato de lentejas. Quienes tenían a gala hacer buen uso del poder, decidieron poner límite a esta desastrosa situación. Para ello, construyeron una gigantesca nave productora de alimentos, llamada North Star. El proyecto se convirtió en realidad, pero como suele ocurrir en estos casos, cuando la nave se desplazaba por la atmósfera terrestre, un grupo de alienígenas optó por apropiarse de lo que no era suyo, ocupando la nave. Ahora, el destino de la Tierra depende sólo de ti...



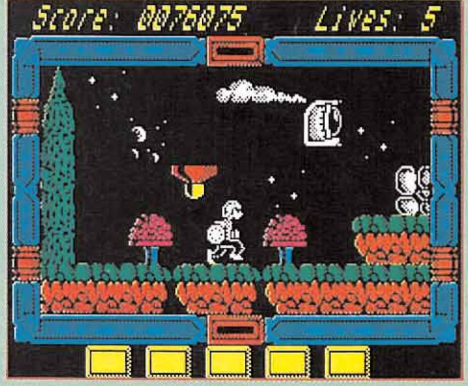
3. Sus enemigos no le dejaban un segundo de respiro. Aliviado, recordó que en la nave existían unas pequeñas cúpulas que al ser destruidas liberaban valiosas ayudas.



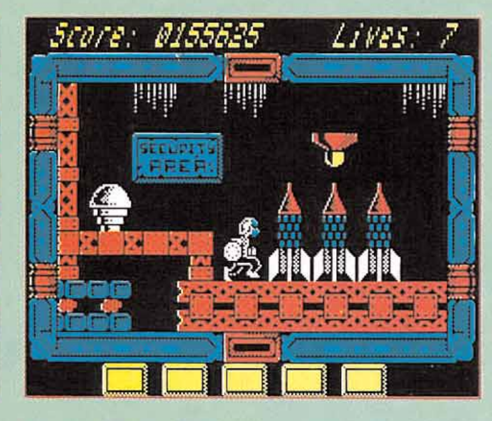
4. Además de oxígeno, algunas cúpulas escondían estrellas que aumentaban el potencial de su armamento.



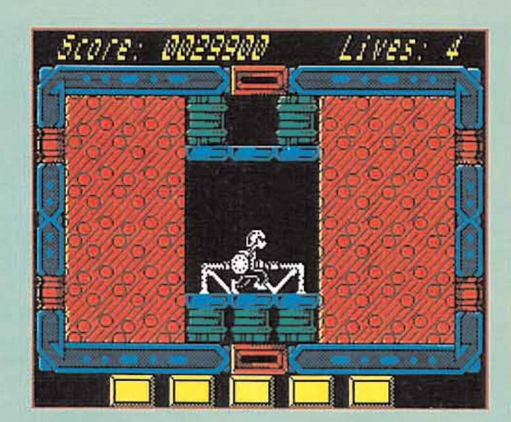
8. Algunas de las zonas de la nave eran más conflictivas, como las compuestas por plataformas que deberemos atravesar evitando el abismo.



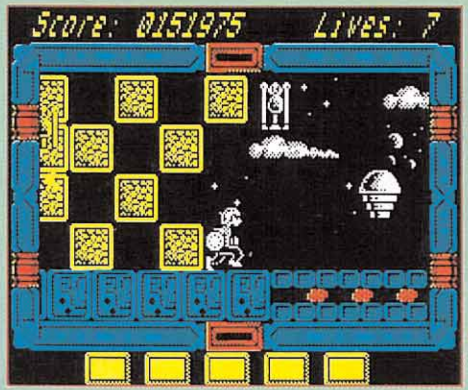
9. Algunos de los enemigos se dedicaban a planear peligrosamente sobre la cabeza de nuestro héroe. Contra ellos podia bien esquivarlos agachándose o bien saltar para intentar eliminarlos.



10. Los letreros le advirtieron que se acercaba a una zona peligrosa, pero, aun así, cada vez estaba más cerca del centro neurálgico de la nave.



13. Acto seguido, el transportador espacial le conducia automáticamente a un nuevo nivel.



14. De nuevo las cosas se tornaban difíciles. Su aventura no había hecho más que empezar, nuevos niveles y enemigos le aguardaban en el interior del North Star.









SPECTRUM

LISTADO 1

```
   10 REM ************************
   20 REM ~**                    **
   30 REM **     J.E BARBERO     **
   40 REM **                     **
   50 REM ************************
   60 REM
   70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
   80 POKE 23658,8
   90 LOAD ""CODE 65428,46
  100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 GO TO 110
  105 POKE 65450,0: POKE 65453,0:
 POKE 65456,0: POKE 65459,0
  110 INPUT " QUIERES OXIGENO INF
INITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 65462,0
  120 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 65465,0
  130 INPUT "CUANTOS NIVELES PARA
 TERMINAR (0-11)";N: POKE 65467,
N
9000 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL             Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9100 RANDOMIZE USR 65428
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	F3310000DD2100401194	775
2	BF3EFF37CD5605AFD3FE	1499
3	32F3BC32F9BC32FABC32	1506
4	FBBC3264BC32E3B23E0B	1305
5	3224C0C3BFB700000000	847

DUMP: 40000
N.° Bytes: 46

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del North star
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A048:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A01F,&3C ELSE INPUT"Num
ero de vidas";a:IF a<>0 THEN POKE &A024,
a
50 INPUT"No limitar vidas extra";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &A029,0
60 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &A033,&C9
70 INPUT"Oxigeno infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A038,0:POKE &A03D,0
80 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &A042,0
90 INPUT"Numero de niveles";a:IF a<>0 TH
EN POKE &A02E,a+1
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":ON ERROR GOTO 110:|TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &
3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
120 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,1E,A0,11,0,3,ED,53,5,1,1,2B,0,ED,B0,C3
,0,1,3E,35,32,C,29,3E,4,32,9D,28,3E,D0,3
2,7,2B,3E,A,32,EE,15,3E,CD,32,BB,22,3E,3
D,32,30,2B,3E,E0,32,E4,2B,3E,5,32,D0,C,C
3,DA,A
130 'Vidas infinitas.....POKE &290C,&3C
140 'Numero de vidas.....POKE &289D,n
150 'No limita extras....POKE &2B07,0
160 'Sin enemigos........POKE &22BB,&C9
170 'Oxigeno infinito....POKE &2B30,0
180 '                    POKE &2BE4,0
190 'Inmunidad...........POKE &CD0,0
200 'Numero de niveles...POKE &15EE,n+1
```

```
POKES NORTH STAR SPECTRUM

VIDAS INFINITAS:
POKE 48371,0
POKE 48377,0
POKE 48378,0
POKE 48379,0
OXIGENO INFINITO:
POKE 48228,0
JUEGO SIN ENEMIGOS:
POKE 45795,0
NIVELES A TERMINAR:
POKE 49188,N ((1-11)
```



15. Algunos de sus enemigos tenian la desagradable costumbre de ir botando, imitando a las danzarinas pelotas de tenis.

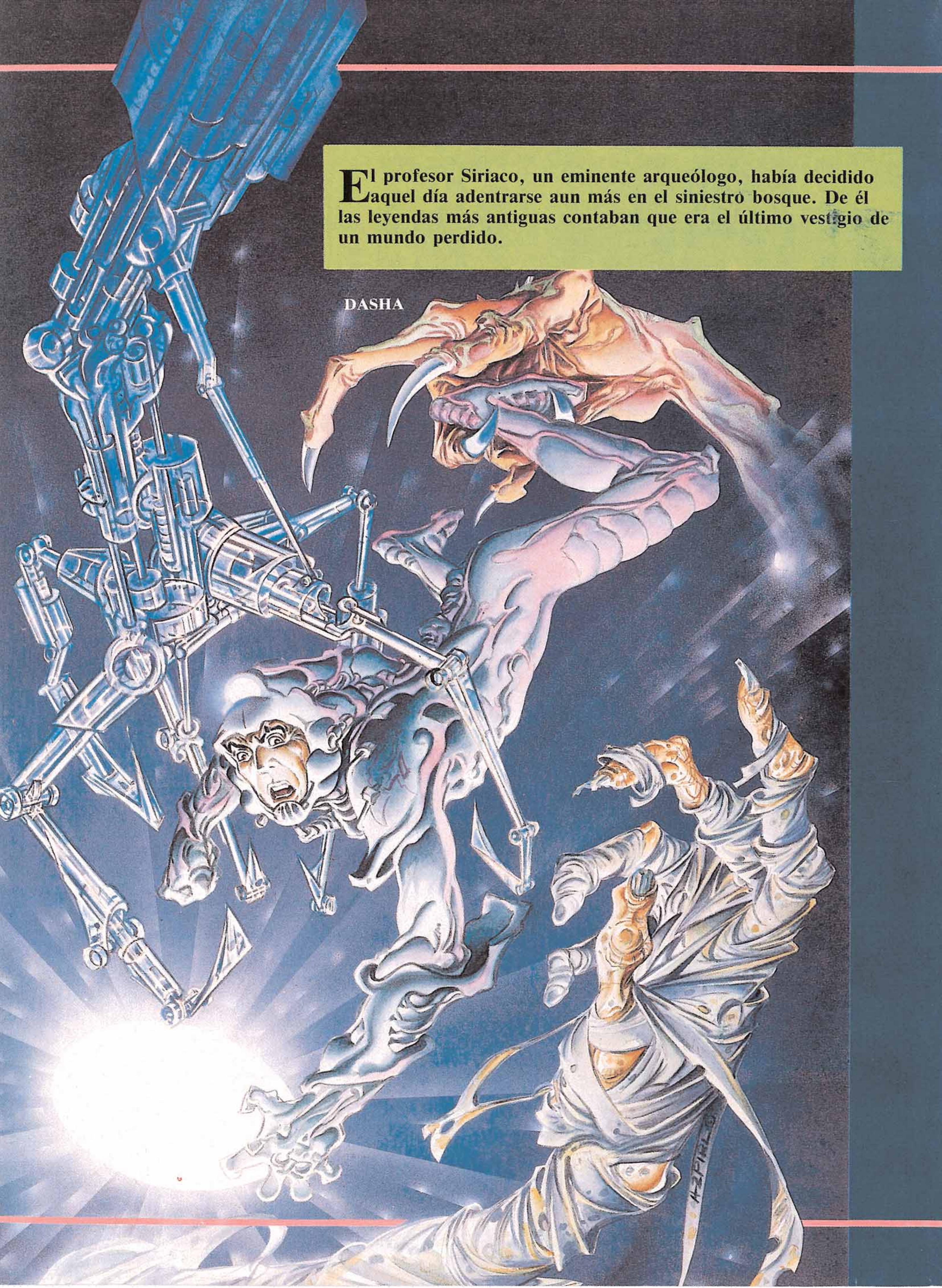
EL 23 DE MAYO
¡GRAN ESTRENO!
EN C-64, SPECTRUM Y AMSTRAD



PINK PANTHER

875 pts.




El profesor Siriaco, un eminente arqueólogo, había decidido aquel día adentrarse aun más en el siniestro bosque. De él las leyendas más antiguas contaban que era el último vestigio de un mundo perdido.
DASHA



Nuestro amigo nunca había creído en esas absurdas historias que hablan de visitantes de otros mundos, que en un tiempo más lejano habitaron nuestro planeta. Por eso cuando la doctora Siru, su fiel compañera en el departamento de Investigaciones Arqueológicas, le contó que hace muchos siglos aquel bosque había estado habitado por los extraños seres del planeta Sirius, no pudo por más que soltar una enorme carcajada, a lo que la doctora replicó con una historia todavía mucho más increíble. Contaba que esos seres convivieron en perfecta armonía con nuestros antepasados y les transmitieron muchos de los conocimientos que ellos poseían, hasta que un día un terrible y desconocido virus acabó por exterminarlos a todos.

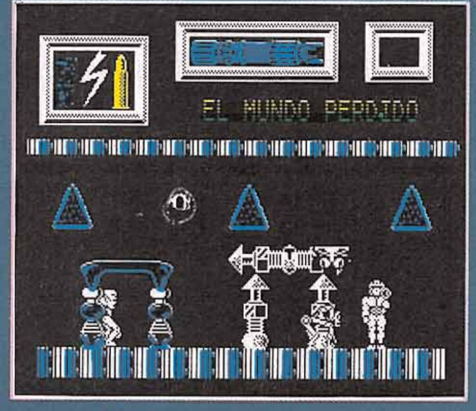
El doctor Siriaco dejó de sonreir unos instantes y aunque con bastante incredulidad, le rogó que prosiguiera con su fabulosa historia.

Cuentan —continuó la doctora— que el control central de esta civilización en el planeta Tierra se encontraba en una nave espacial cercana a su órbita. Desde allí, por medio de la máquina de la vida, un extraño artilugio dependiente del ordenador central, se intentó resucitar a estos seres con el fin de teletransportarlos nuevamente a la Tierra. Pero algo falló y los pacíficos habitantes del planeta Sirius se convirtieron en seres monstruosos de una gran crueldad.

El doctor Siriaco volvió a esbozar una leve sonrisa mientras prometía a la doctora adentrarse en aquel tenebroso lugar con el fin de descubrir qué había de verdad en esa increíble historia.

La puerta del mundo perdido

Avanzando por el bosque descubrió oculta en una especie de ladera una puerta que parecía conducir al interior de una caverna, algo muy normal en ese lugar plagado de cuevas subterráneas, pero había algo extraño, la entrada estaba cubierta por una especie de bloques de hielo y, sin embargo, la temperatura en el exterior era muy agradable, además un extraño sonido de máquinas procedía del interior. Poco a poco la expresión socarrona del doctor fue transformándose en un sentimiento de duda

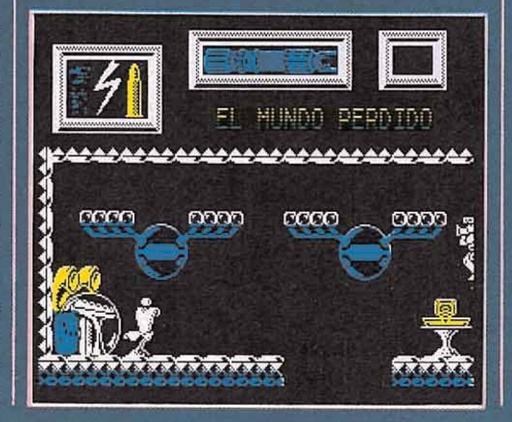


y curiosidad que le impulsó irremediablemente al interior de la cueva.

Una vez dentro pudo comprobar asombrado que se encontraba en una especie de enorme base plagada de extrañas máquinas y algunos objetos conocidos que pertenecieron a otras civilizaciones más antiguas. Mientras tanto unos monstruosos seres se acercaban hacia él con cara de muy pocos amigos. Enseguida se dio cuenta de que se trataba de aquellos seres de los que la doctora le había hablado y en previsión de posibles problemas, decidió emprender la retirada.

Como se encontraba acorralado se introdujo sin pensarlo en una de aquellas compuertas, que, de repente, se cerró mientras una intensa luz recorría todo su cuerpo. Descubrió entonces una nueva sensación hasta ahora desconocida para él, era como un agradable baño de rayos solares que de repente le había dejado pletórico de fuerzas.

En ese mismo lugar había una linterna y una pistola de rayos láser. Esta última podía ser la única llave que le permitiera atravesar la barrera de mons-



truosos seres que se interponían entre su persona y el interior de ese mundo oculto que cada vez se encontraba más cerca de él.

Y sin pensarlo dos veces cogió la pistola y encendió la linterna intentando abrirse paso a base de disparos entre aquellas horribles criaturas que a toda costa le acechaban sin descanso, como si de repente con su sola presencia se hubiera desatado la crueldad que habían venido acumulando durante largos siglos.

En medio de aquella encarnizada lucha por la supervivencia se encontraba perdido, sin saber hacia dónde dirigirse ni qué hacer. Fue entonces cuando recordó que la doctora Siru le había hablado de una conexión entre aquel mundo y la nave espacial de donde procedían, se trataba de un teletransportador situado en algún lugar de la caverna, por lo que decidió iniciar su búsqueda.

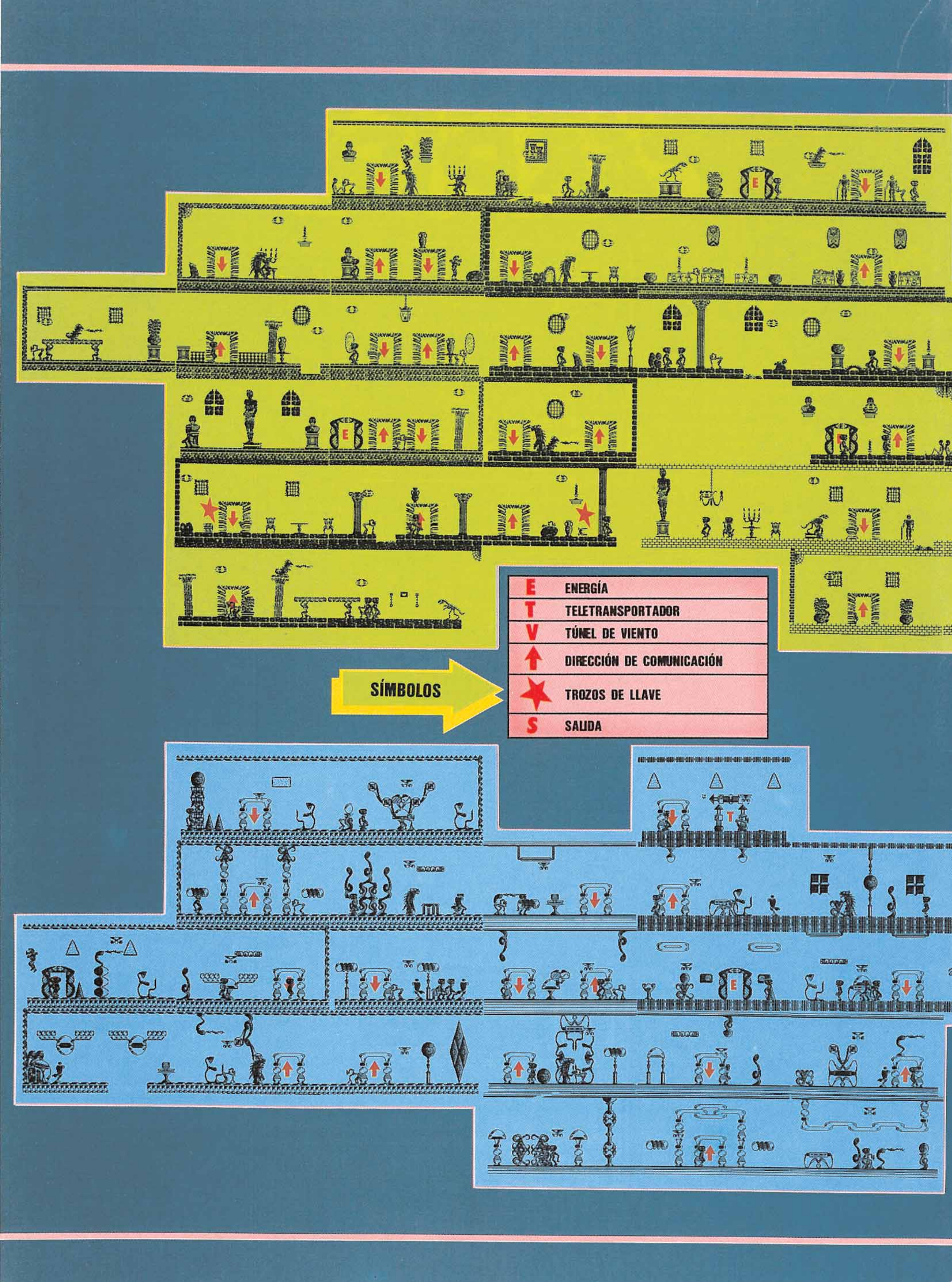
El teletransportador

Y así fue recorriendo cautelosamente todas las habitaciones que formaban la estructura laberíntica de la base, hasta encontrarlo en una de las galerías, junto a una especie de ventanas multicolores parecidas a las que hay en las capillas de las iglesias.

Cuando se disponía a entrar en la máquina se fue de repente la luz, se le había gastado la batería de la linterna. De este modo tuvo que interrumpir su viaje intergaláctico momentáneamente mientras encontraba otra cabina donde conseguir una nueva linterna y otra pistola, ya que con la que llevaba apenas podría disparar un par de veces más.

Lo que él no sabía era que aquel inesperado apagón le había salvado la vida, porque, como pudo comprobar más tarde, de haber entrado en el teletransportador se hubiera desintegrado sin remedio, ya que sólo era posible activarlo con una llave, que aquellas monstruosas criaturas habían partido en cinco trozos, dispersando éstos después a lo largo de la caverna.

La empresa no fue nada fácil. Tuvo que recorrer todas las galerías, sorteando a los peligrosos seres que le acosaban y saltando sobre los numerosos abismos que separaban las galerías, has-



SÍMBOLOS
E ENERGÍA
T TELETRANSPORTADOR
V TÚNEL DE VIENTO
DIRECCIÓN DE COMUNICACIÓN
TROZOS DE LLAVE
S SALIDA


EL
MUNDO
PERDIDO





ta encontrar cuatro de las piezas que formaban la llave maestra. Pero seguía faltando una.

Recorrió una y otra vez todas las habitaciones sin éxito hasta que finalmente decidió regresar al punto por donde había entrado a aquel misterioso lugar, pero ya era tarde la puerta estaba cerrada y no era posible volver hacia atrás.

Agotado, pensó que aquello era el fin de sus días y que con él quedaría oculto para siempre el secreto del mundo perdido. Pero, de repente, enmedio de su pesadumbre observó que junto a la máquina reponedora de energía, que se encontraba en la primera galería, había una puerta en la que nunca se había fijado. Pudo comprobar enseguida que ésta comunicaba con una habitación superior en la cual, a su vez, había una compuerta formada con bloques de hielo. Era su última esperanza, quizá aquello fuera una salida a la pesadilla que estaba viviendo. Por eso, sin dudarlo un momento, decidió atravesarla, cayendo al hacerlo por un enorme abismo que le condujo a una nueva caverna mucho más profunda que la anterior donde todas las paredes estaban formadas por bloques de hielo. Quizá allí se encontraba el trozo de la llave que le faltaba.

Y, efectivamente, tras una corta búsqueda la encontró. Ya tenía las cinco partes de la llave, todavía tenía una esperanza. Pensó que si lograba regresar nuevamente al teletransportador para activarlo, podría llegar a la nave y allí tratar de destruir el ordenador central, y con él aquel tenebroso lugar. Volvió entonces a la habitación donde se hallaba la puerta de hielo, pensando que si entraba nuevamente por ella quizá se invertiría el proceso y podría volver a la caverna superior. Y así fue, en pocos segundos estaba en el lugar de origen. Quedaba poco tiempo y sus fuerzas se iban debilitando.

La nave espacial

Corrió hacia el lugar donde se hallaba el teletransportador, activándolo con la llave.

Entonces comenzó a girar sobre sí mismo cada vez a más velocidad hasta verse, de repente, en la nave espacial de la cual le había hablado la doctora Siru.

Aquello no era un sueño, estaba allí en el control central de lo que en otro tiempo fue la base de operaciones de una civilización extraterrestre.

Recorrió todas las salas de la nave y descubrió que se encontraba también plagada de monstruos, aquello podía ser muy peligroso y la única solución era destruir el ordenador central del que todos ellos dependían.

Por fin, y tras una laboriosa búsqueda, llegó al lugar donde se hallaba el cerebro electrónico. Se encontraba separado de él por un enorme abismo que comunicaba directamente con el espacio exterior, que además estaba protegido con un campo de gravedad que de haber intentado cruzarlo le hubiera con ducido directamente al abismo interestelar. Sin dudarlo, decidió utilizar su pistola láser y disparó una bala que llegó hasta el centro de la máquina y una vez allí efectuó un segundo disparo con el fin de hacer explosionar la primera bala. El ordenador entonces empezó a temblar, tenía poco tiempo para salir de allí, por lo que emprendió una alocada carrera hacia el teletransportador y de allí hacia la salida, mientras las sanguinarias criaturas continuaban acechándole.



Por fin vio la puerta de entrada y se apresuró a atravesarla, tras lo cual escuchó una enorme explosión que le hizo perder el sentido.

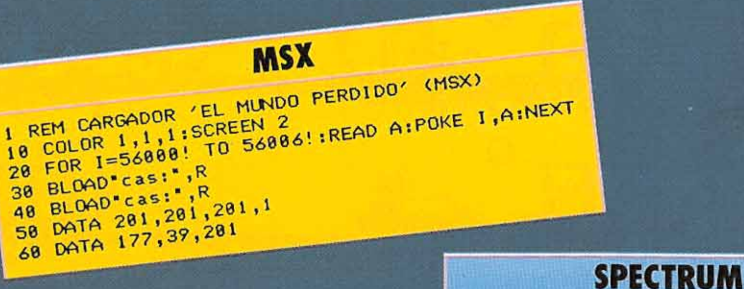
Epílogo

Cuando despertó se encontraba en una cama del hospital junto a la doctora Siru. Siriaco le preguntó qué había ocurrido y la doctora le explicó que le habían encontrado sin sentido junto a la entrada de una cueva semidestruida. Él preguntó si habían entrado allí, a lo que ella respondió que sí, pero no habían encontrado nada más que rocas.

El doctor Siriaco después de unos días de convalecencia abandonó la clínica pensando que todo aquello había sido solamente un sueño, pero al salir una de las enfermeras le llamó:

—Doctor Siriaco —dijo— esta llave debe ser suya, la encontraron en su bolsillo cuando perdió el conocimiento.

El doctor Siriaco la miró atónito, era la llave del teletransportador, la llave de un mundo perdido que ya nadie volvería a encontrar jamás.



MSX

```
1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERDIDO' (MSX)
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000! TO 56006!:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"cas:",R
40 BLOAD"cas:",R
50 DATA 201,201,201,1
60 DATA 177,39,201
```

SPECTRUM

```
  1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERD
IDO' (SP)
 10 FOR i=65400 TO 65403: READ
a: POKE i,a: NEXT i
 20 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
 30 LOAD ""
 40 DATA 1,73,122,201
```


Serma Software
pone un Joystick en cada mano.
KONIX PC
Dos dispositivos de disparo. Centrado de mando automático o manual. Tarjeta adaptadora con dos entradas. Se puede usar con IBM® y compatibles y AMSTRAD P.C.®.
9.050 ptas.
KONIX AUTOFIRE
Con dispositivo de autodisparo. Se puede usar con SPECTRUM, SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64, 128 y VIC 20, ordenadores ATARI, AMIGA y MSX.
3.660 ptas.
KONIX 1
El primer joystick de la serie KONIX. Válido para SPECTRUM y SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64 y 128, AMSTRAD CPC y MSX.
2.950 ptas.
KONIX +2/+3
Ahora, para tu ordenador tan especial, el mejor joystick del mercado: Joystick Konix para ordenadores +2/+3.
3.660 ptas.
SPEEDKING
KONIX ©1986
'THING' BOUNCES BACK
Con el KONIX 1, el joystick más vendido de Europa, te regalamos un divertido juego ¡VALIDO PARA TODOS LOS SISTEMAS!
Todos los Joysticks Konix son anatómicos, dan una respuesta inmediata por Microswitch. Construcción robusta, cable más largo para mayor movilidad. 12 meses de garantía.
Distribuido, en exclusiva, por SERMA SOFTWARE. Cardenal Belluga 21
28028 Madrid Teléfs. 256 10 83 - 12 22



Por primera vez desde hace mucho tiempo, no nos convertimos en héroes de un pueblo oprimido por enemigos asesinos. Deflektor es simplemente un original pasatiempo que nos permitirá desarrollar nuestra habilidad mental y no nuestras ansias sanguinarias, trasladando un rayo láser de su generador al convertidor de energía.

Jorge Pérez Barreiro

Nuestro objetivo es hacer llegar el rayo láser que sale del emisor al receptor en cada una de las fases (hay 60 niveles). El rayo láser sale del emisor y hay que guiarlo a través de la pantalla mediante espejos o reflejándolo en algunas paredes hasta llegar al receptor.

Pero antes de realizar esto tienes que destruir todas las celdas que se hallan distribuidas por la pantalla. Una vez hecho esto se desbloqueará el receptor que se hallaba bloqueado por algún objeto, y el rayo tendrá la posibilidad de hacer contacto con el receptor.

Mientras el rayo esté en funcionamiento el marcador de energía irá disminuyendo, por lo que tendrás que hacer contacto antes de que se consuma toda la energía.

Esta energía equivale al tiempo que tienes para completar un nivel.

Casos de sobrecarga

1. Reflexión invertida: se produce cuando el rayo regresa por donde ha venido, llegando al final hasta el emisor.

2. Longitud excesiva: cuando el rayo adquiere mucha longitud se produce también una sobrecarga.

3. Contacto con mina: cuando el rayo se encuentra con una mina se detiene y comienza la sobrecarga.

* Para resolver una situación de sobrecarga dirige el rayo rápidamente hacia otro ángulo hasta que el nivel de sobrecarga descienda a cero.

* En el caso de sobre-extensión cambia el ángulo de algún espejo anterior del circuito del rayo.

* Si el nivel de sobrecarga alcanza el nivel más alto perderás una vida y comenzarás otra vez el circuito.

Control del rayo láser

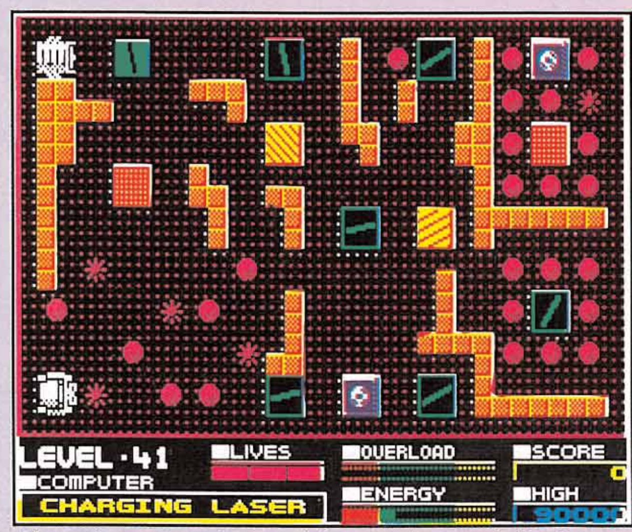
El rayo lo puedes dirigir regulando el ángulo del espejo por donde está pasando el rayo, no lo puedes controlar con ningún otro objeto que no sea un espejo.

Para modificar al ángulo de un espejo coloca el cursor encima del espejo, pulsa fuego y con las teclas de derecha e izquierda gradúa el ángulo del espejo.

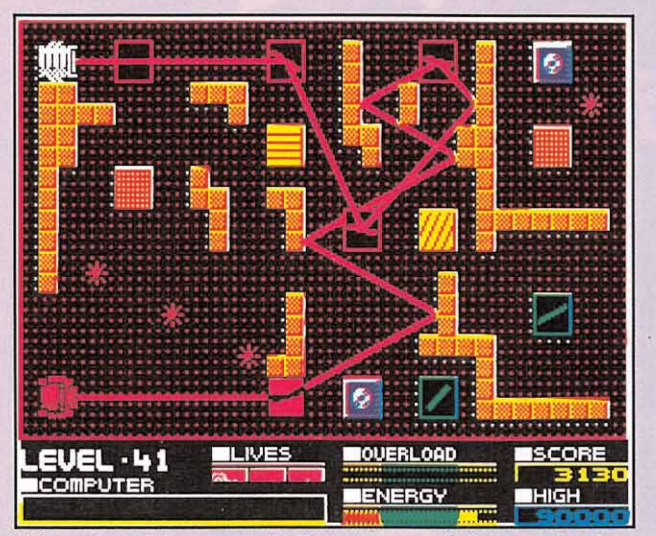
Los Gremlis

Los Gremlins son unos seres incordiadores que se encargan de variar los ángulos de los espejos que tan cuidadosamente habías orientado.

Para eliminar un Gremlin coloca el cursor encima de él y pulsa fuego, cuando los mates a todos te dejarán unos segundos en paz pero pronto volverán a la carga.



Al comienzo de cada fase debemos observar todos los objetos ya que algunos nos permiten trasladar el rayo.



El camino del rayo puede llegar a ser así de complicado.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Deflektor
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: LOAD ""CODE 65000: P
OKE 23658,8: CLS : RANDOMIZE USR
 65000: POKE 23397,0
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23371,0: INPUT "Numero de vidas
? (1-255) "; LINE a$: IF LEN a$
THEN POKE 23373,VAL a$: POKE 233
81,0
  50 INPUT "Nivel inicial? (1-60
) "; LINE a$: POKE 23385,0: IF L
EN a$ THEN POKE 23385,132: POKE
23387,VAL a$-1
  60 INPUT "Sin sobrecargas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23394,0
  70 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23397,0
  80 INPUT "Sin enemigos? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
405,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: POKE 23624
,0: CLEAR : RANDOMIZE USR 65012
 100 SAVE "DEFLEKTOR" LINE 10: S
AVE "DEFLEKTOR"CODE 65000,313: V
ERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	2150FE11045B01D100ED	926
2	B0C9DD210000111100AF	840
3	37CD5605DD21CB5C11E8	1149
4	033EFF37CD560521175D	820
5	1126B6013401EDB03100	753
6	5CF32125FE2291B6C35B	1306
7	B63E083226B63A2BB6CB	1008
8	CF322BB6117400CD27B7	1042
9	3A2BB6CBC7322BB61102	979
10	03CD27B711045BED534E	940
11	BBC3CCBAEDB0F321EFDD	1921
12	111AFD01C981EDB80E29	1103
13	11647D213E6A18026509	579
14	1AAD126F131AAC121347	653
15	7BFE1A20EF7AFEFD20EA	1569
16	21715B11007D016400ED	717
17	B021007D110060010080	576
18	EDB0AF32A9863E03321A	1082
19	843EAF32B086AF322384	1121
20	3E00322584AF32E1A632	947
21	21883251A63EC9329FAB	1109
22	C30884FFFFFFFFFFFFFF	2120
23	FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF	2550
24	FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF	2550
25	FFFFFFFFFF82B6000000	1587
26	00000000000120000003	36
27	80008000000000000000	256
28	0000000000000018AA955	393
29	60000000FFFF800DB02	835
30	4D00EE511200ED510C01	745
31	5C0EE057F30DDB02DB02	1115
32	4D00DB50000000000000	376

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 313

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

COMMODORE

```
0 REM *****D*E*F*L*E*K*T*O*R**********
1 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
2 REM       JOSE DOS SANTOS Y FONY
3 REM             JOSE DOS SANTOS Y FONY
4 REM *****D*E*F*L*E*C*T*O*R**********
10 FOR N=0 TO 21
20 :READ A
30 :POKE 80+256+N,A
40 :S=S+A
50 NEXT N
60 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,7
70 PRINTCHR$(147)"PREPARA DEFLEKTOR Y PULSA UNA TECLA"
80 GETA$:IFA$=""THEN GOTO 80
90 PRINT"[illegible]POKE816,80:POKE817,1:LOAD":PRINT"[illegible]";
95 POKE631,13:POKE198,1:NEW
100 DATA32,165,244,169,94,141,204
110 DATA2,169,1,141,205,2,96
120 DATA169,250,141,127,46,76,5,8
```

Los objetos

CELDA: Es redonda y de color «Magenta». Tienes que destruirlas todas con el rayo para acceder al receptor.

GREMLIN: Masa uniforme que se desplaza por la pantalla con el único fin de molestar.

ESPEJO: De color verde. Se utiliza para reflejar la trayectoria del rayo hacia otro ángulo.

MINA: Si el rayo alcanza una mina, el nivel de sobrecarga aumentará rápidamente.

REFRACTOR: Es de color rojo y blanco. Todo rayo que entre en un refractor sale refractado con un ángulo al azar.

REFLECTOR: Bloques amarillos. Reflejan el rayo como un espejo.

ABSORBEDORES: Bloques rojos. Cuando el rayo llega a este bloque se detiene.

FIBRA ÓPTICA: El rayo que entra sale por otra fibra óptica, del mismo color, con el mismo sentido con que entró.

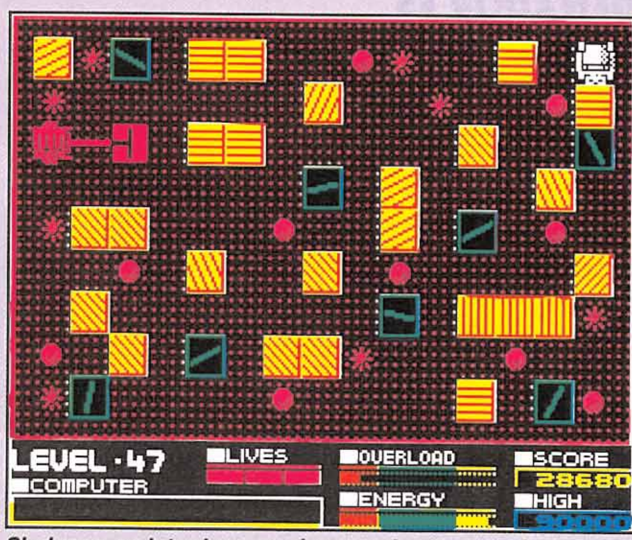
POLIZADORES: Al entrar el rayo sólo sale si éste tiene el mismo ángulo que las rayas que componen el bloque polarizador.

Los Pokes de Spectrum

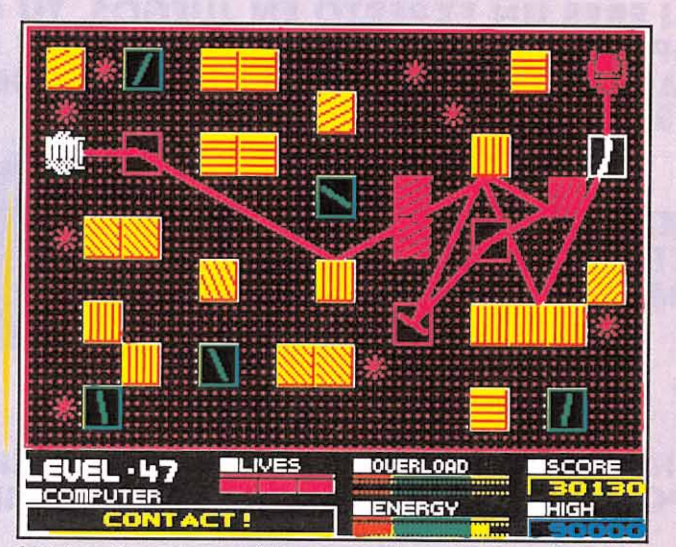
POKE 34473,0 (Vidas infinitas): Cada vez que mueras por sobrecarga o por falta de energía volverás a comenzar el nivel pero siempre con tres vidas.

POKE 42577,0 (Energía infinita): La energía descenderá hasta un cierto nivel pero nunca llegará a cero. Con este «POKE» te puedes tomar el tiempo que quieras para completar un nivel.

POKE 34256,195 (Contact automático): Si pones este «POKE» ponte cómodo porque al comenzar cada nivel se produce contacto emisor-receptor automático. Por tu panta-



Si el rayo se introduce en el generador provocará su destrucción.



Las paredes son muy útiles para orientar la trayectoria de la mayoría de las pantallas.

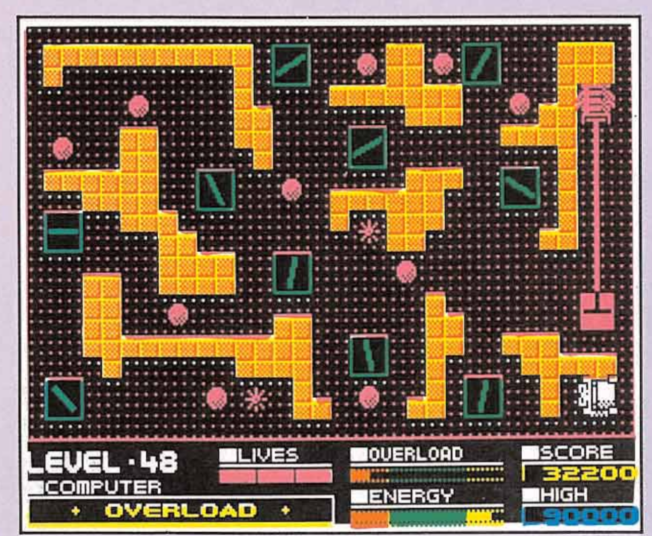


lla irán desfilando todas las pantallas hasta llegar a la última y podrás ver el curiosísimo final.

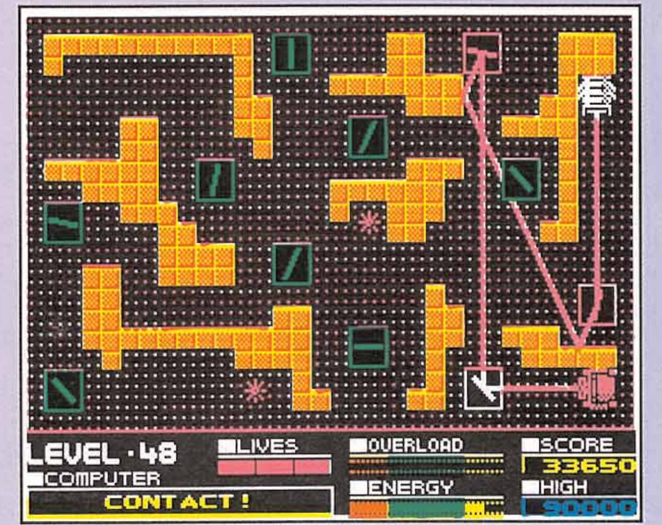
POKE 42735,Ø (No se muere por sobrecarga): Cuando el nivel de sobrecarga llegue al límite y el ordenador te indique insistentemente «OVERLOAD» no tendrás por qué preocuparte, ya que no te quitará ninguna vida.

AMSTRAD

```
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina...":sum=0:FOR n=&A000 TO &
A0B9:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:FOR n=
&BF08 TO &BF97:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:N
EXT:IF sum<>26729 THEN PRINT"Error en los data...":END
40 CLS:INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF73,
0 ELSE INPUT"Numero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF78,VAL
(a$)
50 INPUT"Nivel inicial";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE &BF7D,0:POKE &B
F82,VAL(a$)-1
60 INPUT"Sin sobrecargas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF8C,&C9
70 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF91,0
80 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF87,&C9
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":ON ERROR GOTO 100:|TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA 21,8,A0,E,FF,C3,16,BD,21,0,40,11,4A,0,1,5C,1,ED,B0,21,27,
A0,11,0,BE,1,93,0,ED,B0,21,8,BF,22,CF,0,C3,82,0
120 DATA 5D,74,E8,46,2D,4,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,29,1F,29,C0,D6,3E,D7,3E,D7,FE,28,C0,D6,C0,28,3
E,29,1F,29,0,29,0,29,0,29,0,EA,61,CE,25,4B,23,C9,FF,F6,1F,22
130 DATA 1,CD,E,D9,5,29,FF,C9,4,D9,F7,C7,2,8,E0,24,3,C9,12,25,1,21
,2,CD,4,25,F3,2A,0,A,1,4B,22,29,2,2B,A,27,0,37,12,2B,0,D4,FB,8,FF,
4F,DE,2D,6,2B,6,23,FC,33,E,D7,4,7D,1,ED,5A,CD,6C,E7,5E,CB,64,3F,4A
,17,50,CD,72,D9,58,C5,5C,35
140 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F,0,11,75,0,CD,73,1,3A,4F,
0,CB,C7,32,4F,0,11,5,3,CD,73,1,21,0,0,22,79,5,CD,3D,5,21,3E,9C,11,
FF,9F,1,6B,91,ED,B8,21,0,BE,11,0,10,1,93,0,ED,B0
150 DATA E,29,11,0,10,21,9E,F7,18,2,65,9,1A,AD,12,6F,13,1A,AC,12,1
3,47,7B,A7,20,F0,7A,FE,A0,20,EB,21,0,10,11,0,0,1,0,90,ED,B0
160 DATA 3E,3D,32,CF,7,3E,3,32,BB,4,3E,2,32,C4,4,3E,3C,32,C6,4,3E,
3A,32,CC,29,3E,D8,32,BE,25,3E,2D,32,1C,25,C3,83,4
```



Al terminar con las bolas se abrirá un hueco por donde introduciremos el rayo.



Los espejos es conveniente colocarlos antes de enviar el haz de energía.

SI ERES UN EXPERTO EN JUEGOS, TU ORDENADOR ES SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE O MSX, Y ERES CAPAZ DE HACER MAPAS, BUSCAR POKES O SALVAR OBSTÁCULOS IMPOSIBLES, ESCRÍBENOS A:

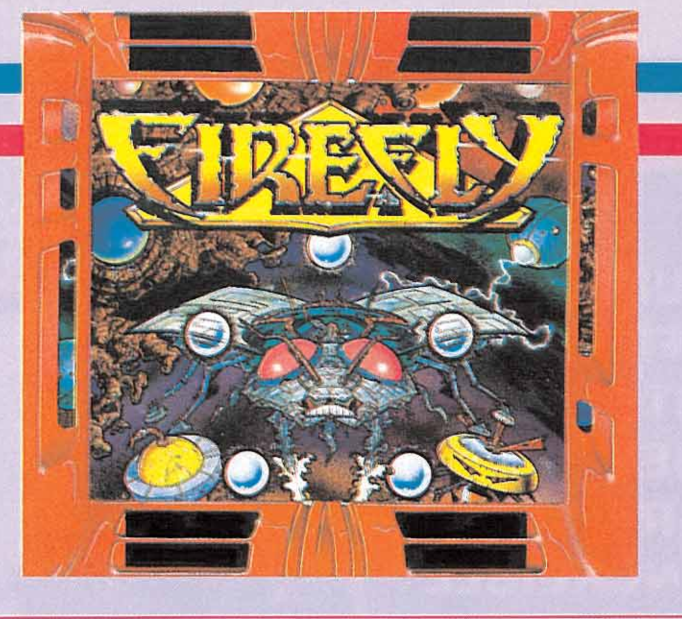
MICROMANÍA
CTRA. DE IRÚN, KM 12,400
28049 MADRID

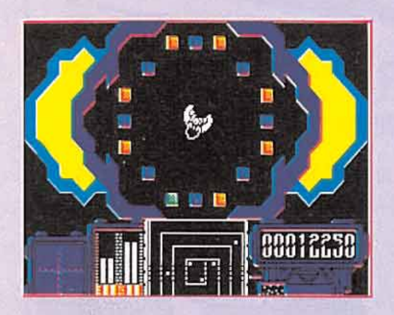


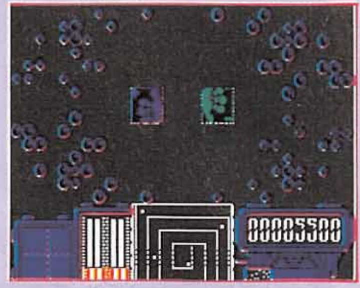
INDICANDO EN EL SOBRE: REFERENCIA «COLABORADORES». Y, SI ES POSIBLE, ENVIÁNDONOS ALGUNA MUESTRA DE TUS HABILIDADES.



SOFTWARE MICROBYTE - JUEGOS
LO ÚNICO DIFÍCIL DE ENTENDER DE NUESTROS PROGRAMAS, ES LO INCREÍBLE DE SUS PRECIOS
PERRY MASON
ERLE STANLEY GARDNER
AMSTRAD PC 1512
DRAGONWORLD
PREISS REAVES
TELARIUM
IDEALOGIC
LA ISLA DEL TESORO
ROBERT LOUIS STEVENSON
JUEGOS para AMSTRAD PC1512 y compatibles
SNOOKER
SUMMER GAMES II
CYRUS II CHESS
EL ENIGMA DE ACEPS
PITSTOP II
GOLF
MICROBYTE
JUEGOS
- LA ISLA DEL TESORO
- PERRY MASON
- 9 PRINCIPES EN AMBER
- DRAGONWORLD
- CYRUS II CHESS
- SUMMER GAMES II
- WINTER GAMES
- GOLF (MEAN 18 GOLF)
- PITSTOP II
- SNOOKER (ALEX HIGGINS SNOOKER)
- EL ENIGMA DE ACEPS
- GAMMA GAMES
- PARCHPLAY (Parchís)
- FAHRENHEIT 451
- CITA CON RAMA
Todos a .... 3.500 Ptas. + I.V.A.
MICROBYTE
GRUPO AMSTRAD ESPAÑA
Castellana 179, 1º, 28046 MADRID, Tels. 442 54 33 / 442 54 44 / 442 58 88 / 442 58 99





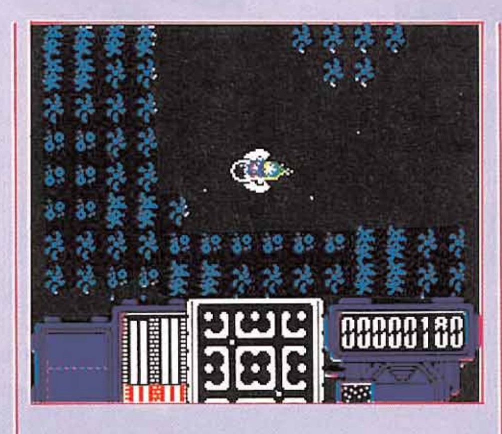


De vez en cuando surge un programa capaz de dar un aire nuevo a una historia tan antigua como el software. Firefly nos demuestra una vez más que los viejos arcades nunca mueren, si consiguen incorporar alguna que otra novedad.

Cuando el capitán de la nave Firefly salió a hacer su visita de reconocimiento rutinaria por la atmósfera del planeta fire, no podía ni imaginarse la desagradable sorpresa que le aguardaba unos metros más allá. Una despiadada banda de alienígenas se acercaba con cara de muy pocos amigos a velocidades endiabladas. Nuestro héroe adoptó ese gesto tan particular suyo que a todas luces quería decir algo así como «Pies para que os quiero», y despavorido entró en la nave y sin detenerse a dar explicaciones puso los motores en marcha dispuesto a salir zumbado. Pero, era ya demasiado tarde...

Los misteriosos aliens habían conseguido controlar algunas zonas de la galaxia, situando estratégicamente sus generadores de energía, impidiéndole de esta forma llegar a la base joystick, que era a simple vista el único punto seguro de toda la vía láctea.

No tenía muchas alternativas, y con resignación decidió que más valía derrotar a esos malditos enanos, como algún tiempo después los describió en sus memorias, que salir corriendo cual gallina. La situación era compleja, su radar, —para más señas, maravilloso invento con forma de cuadrícula—, le mostró cuáles eran las zonas ocupadas por los aliens. De este modo pudo saber que pese a la gravedad de la situación todavía mantenían el control sobre algunas zonas, señaladas con blanco en la cuadrícula, también comprobó algo más preocupado que las zonas negras identificaban las zonas ocupadas por los aliens y para terminar



de desesperarse descubrió que unos simpáticos planetas se habían situado cual sólidas e impasibles rocas en zonas claves de su recorrido hasta la base joystick, y por si esto fuera poco una banda amiga de sus «adorados» enemigos había decidido colaborar haciéndose con el control de otras zonas, identificadas por su color azulado.

Puso manos a la obra y con ayuda de un engorroso manual llamado «dominación y exterminio de alienígenas» sitúo su nave en territorio ocupado. Comprobó que desde su base blanca podía desplazarse una cuadrícula en todas las direcciones, lo que no ocurría si intentaba moverse desde una casilla negra. La batalla comenzó. Nuestro astuto protagonista sabía que la fuerza de los aliens residía en su energía, por tanto si conseguía destruir los cuatros generadores acabaría con su poder. Para ello guiándose por el mapa captado por el radar, —que representaba su posición con una cruz, la localización de los generadores por puntos que parpadeaban rápidamente y la situación de los dos transportadores de cada zona representados también por puntos parpadeantes, aunque su parpadeo era mucho más lento—, llegó hasta una célula de energía tras luchar contra los incansibles objetos enemigos.

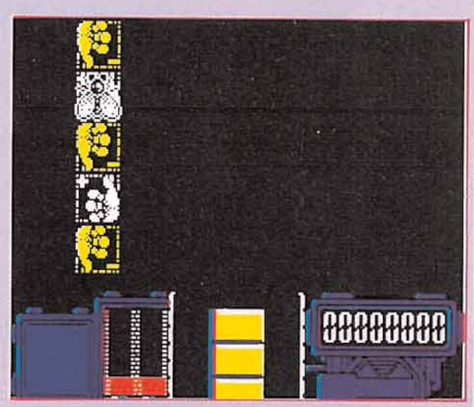
Allí hubo de esperar hasta recoger cuatro burbujeantes sustancias que la célula desprendía cada cierto tiempo, después se precipitó contra el interior de la célula y allí comprobó sorprendido como una mano iba a determinar su destino. Si situaba el cursor sobre la mano cuando el pulgar estaba hacia arriba habría destruido el generador, pero si lo detenía cuando ésta mantuviera el pulgar hacia abajo estaría perdido y debería repetir la operación desde el principio.

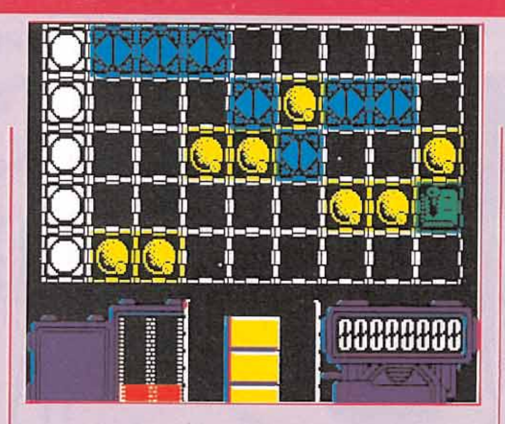
Pero el factor suerte intervino a su favor y pudo destruir el generador. Ahora debía buscar el resto de los generadores, para lo que era preciso utilizar los transportadores, ya que un engorroso muro le impedía el acceso a otra parte del mapa. Sus reflejos serían entonces los protagonistas, para poder utilizar el transportador debía conseguir una combinación de colores que tras mucho investigar descubrió que simplemente constaba de tres cuadrados azules.

Sucesivamente, fue acabando con las células energéticas, pero comprobó como cuando conseguía llegar al interior de las células progresivamente aumentaba la velocidad de los in-

termitentes pulgares, por lo que cada vez era más difícil atinar en el correcto.

Había conseguido apoderarse de una de las zonas; podía elegir cualquier camino excepto los ocupados por los asteroides fijos. Lo más prudente era adentrarse en una zona azul, ya que otra carrera a la búsqueda del generador perdido sería demasiado para su débil corazón. Se desplazó hacia la cuadrícula contigua, y allí encontró cuatro manos parpadeantes con pulgares en todas las direcciones, la natural intuición que le caracterizaba le indicó que lo mejor era pulsar el fuego cuando el cursor estuviera sobre un pulgar hacia arriba. Perfecto, había conseguido una nueva zona. Después de todo —pensó—, no era tan difícil y mucho más animado continuó apoderándose de las cuatro células energéticas de cada cuadrícula negra y superando la difícil diyuntiva de atinar en el pulgar hacia arriba de las zonas azules. Poco a poco fue abriéndose un sendero que le conducía hacia la base, identificada en la cuadrícula por un joystick verde. Sólo una cuadrícula más y lo conseguiría, un pelín de suerte y la cuadrícula azul no sería problema. Pero no todo iba a ser perfecto, un toque a destiempo y el pulgar hacia abajo le sentenció. Fue expulsado de la zona, pero eso sólo era el final de su desdicha. Se encontraba rodeado por cuadrículas negras y el no lo había dejado así, su fallo había desencadenado una caótica situación, cada cuadrícula se había situado donde le apetecía, el camino hacia la fama, es decir hacia la base, se había destruido. Contrariado exclamó «Malditos aliens, ésta me la pagaréis».





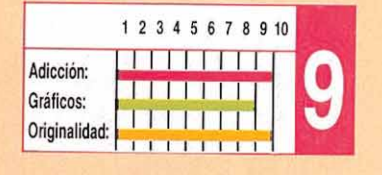
SPECTRUM

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 45453,167
 110 INPUT " QUIERES FUEL Y DAMA
GE INFINITOS (S/N) ";A$: IF A$="
S" THEN POKE 42584,0
 120 INPUT "CUANTOS PUNTOS DE EN
ERGIA A DESTRUIR (1-4)";N: POKE
37132,N
 130 INPUT " QUIERES COMPLETAR N
IVEL AL MORIR (S/N) ";A$: IF A$=
"N" THEN GO TO 140
 135 POKE 45323,0: POKE 45324,0
9000 RANDOMIZE USR 60160
```

POKES COMMODORE

```
ENERGIA Y FUEL INFINITO:
POKE $1185,$2C
ATRAVESAR TODO:
POKE $1170,$2C
FACIL ACCESO A CENTROS ENERGETICOS:
POKE $14FB,4
POKE $27AF,$2C
POKE $27C3,0
FACIL ACCESO A TELETRANSPORTADORES:
POKE $26E0,$2C
ARRANQUE:
SYS $10000
```

Firefly es un nuevo y revolucionario programa arcade. En él la adicción alcanza límites insospechados, sustituyendo la clásica carrera a través de la galaxia perseguiendo marcianos por una gran incógnita, ¿dónde se detendrá el cursor? Un buen tratamiento gráfico, anima este variado programa en el que la sencilla presentación de la pantalla inicial, una cuadrícula coloreada, da paso al situarnos sobre cada zona a escenarios paralelos, donde una acción nada tiene que ver con la anterior. Firefly demuestra una vez más que una idea original no es imprescindible para conseguir un buen programa, pero que si a ella se unen un rápido movimiento de los elementos de la pantalla y unos cuidados gráficos, el resultado no puede ser otro que un programa sensacional.



Su puño amenazador fue lo último que vimos desde nuestro crucero espacial, pero mucho nos tememos que aún sigue intentándolo, ya que no han vuelto a tenerse noticias del glorioso capitán del Firefly. Una nave de rescate se dirige hacia allí, se admiten voluntarios. ¿Te atreves a intentarlo?

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR FIREFLY
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=354TO413:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>6272THENPRINT"DATAS ERRONEOS...";:STOP
30 INPUT"ENERGIA Y FUEL INFINITO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE388,44
40 INPUT"ATRAVESAR TODO (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE391,44
50 PRINT"FACIL ACCESO A CENTROS DE ENERGIA (S/N)"
52 INPUTA$:IFA$="N"THENPOKE396,44:POKE404,44:POKE407,44
60 PRINT"FACIL ACCESO A TELETRANSPORTADORES (S/N)"
62 INPUTT$:IFT$="N"THENPOKE401,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE FIREFLY Y PULSA     SHIFT":WAIT 653,1
90 POKE816,98:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,141,63,12,169,32,162,120,160,1,141,120,3,142,121,3
110 DATA 140,122,3,96,173,13,220,173,63,12,201,33,208,24,169,44,141,133
120 DATA 17,141,112,17,160,4,140,251,20,160,0,141,224,38,141,175,39,140
130 DATA 195,39,96,70,86,67
```


¡¡QUE NO CONOCES MICROHOBBY!!
¿PERO TU EN QUE MUNDO VIVES, CHAVAL?
ES QUE SOY NOVATO, HOMBRE
MIRA, LA ACABO DE COMPRAR; ¿A QUÉ ES GUAY? Y ADEMÁS, AHORA CON EL DOBLE DE PÁGINAS
MICRO HOBBY
SI VIENES A CASA TE LA ENSEÑO
VALE, VAMOS
MICROHOBBY CUENTA TODO SOBRE MI SPECTRUM: PERIFÉRICOS, TRUCOS, JUEGOS...
SINCLAIR
TODOS A TOPE DE ACTUAL
MIRA ÉSTE CON SUS POKES Y MAPAS
CLA RO TÍO, ¿Y A QUIEN NO?
QUE, ¿TE ENROLLA MICROHOBBY?
PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES
Cada 15 días, los Martes, en tu kiosco

AFTEROIDS

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

875 pts.

J. GRANADOS

ZIGURAT

MADE IN SPAIN

Afteroids: Lucha desesperadamente para liberar a las naves crucero de la tormenta de asteroides intergalácticos. Increible scroll multi-direccional de velocidad variable que te sorprenderá por su realismo. Adicción sin límites.

ZIGURAT SOFTWARE. Av/ Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 MADRID. Telf.: (91) 739 30 23. DISTRIBUIDO POR: Erbe Software. C/ Núñez Morgado, 11. 28036 MADRID. Telf.: (91) 314 18 04

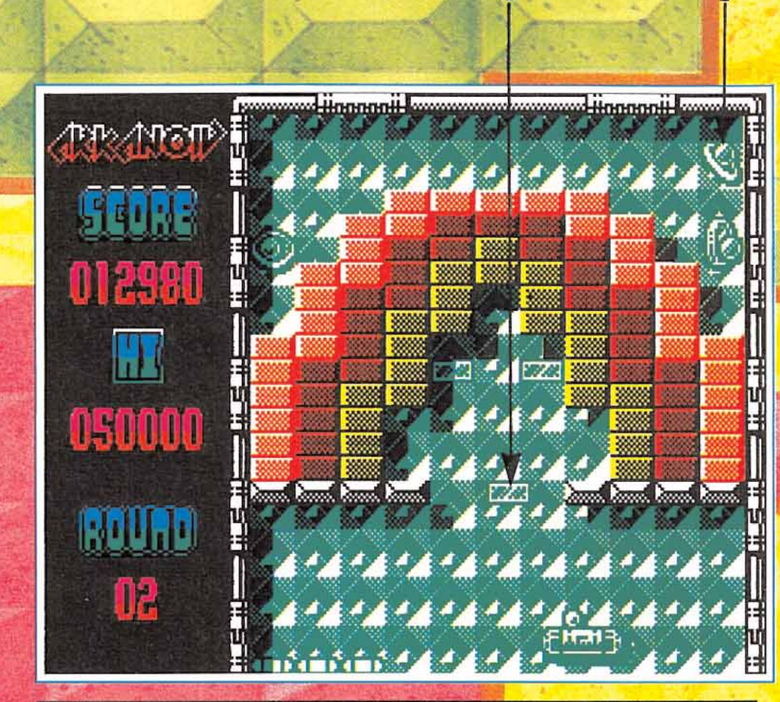
Olvidar todos los programas de ladrillos que habéis visto hasta ahora. Olvidar también la primera parte de este programa. Bienvenidos a Arkanoid II, la mejor y más divertida forma de aniquilar ladrillos. Manteneos alejados todos aquellos de corazón débil y nervios delicados.



1 Ladrillos fantasmas. *Necesitan dos golpes para ser eliminados, pero pasado un corto tiempo vuelven a aparecer.*

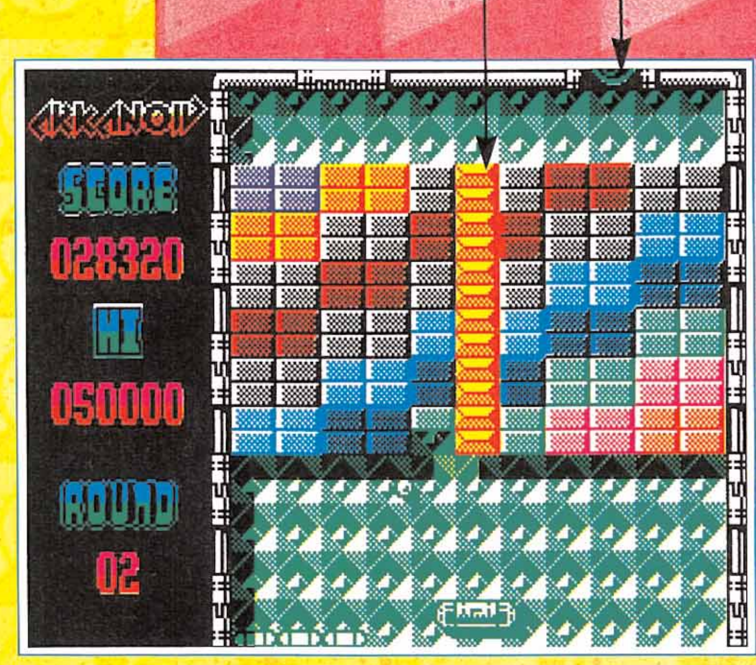
2 Ladrillos especiales. *Requieren dos golpes de nuestra pelota para ser destruidos.*

3 Ladrillos normales. *Desaparecen al primer toque.*



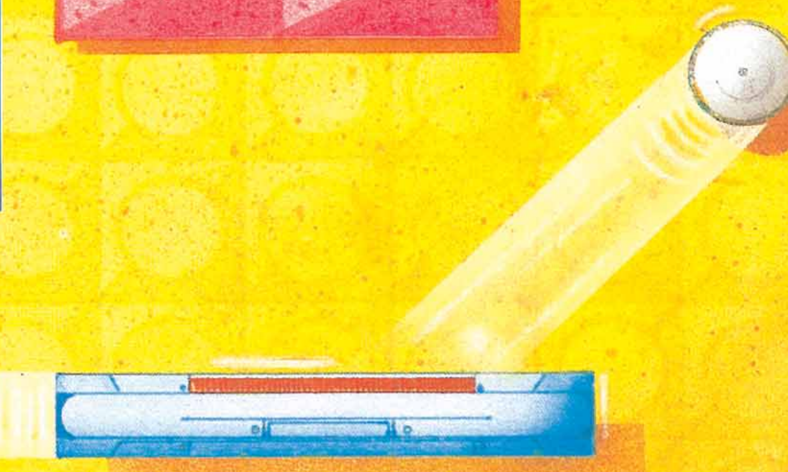
6 Ladrillos móviles. *Una vez tocados inician un movimiento cíclico de un lado a otro de la pantalla. Son completamente indestructibles.*

7 «Bichitos incordiantes». *Tienen diversas formas como ovnis o conos. La pelota al chocar contra ellos los destruye y cambia de sentido. También podemos destruirlos con nuestra raqueta si se colocan a nuestra altura.*

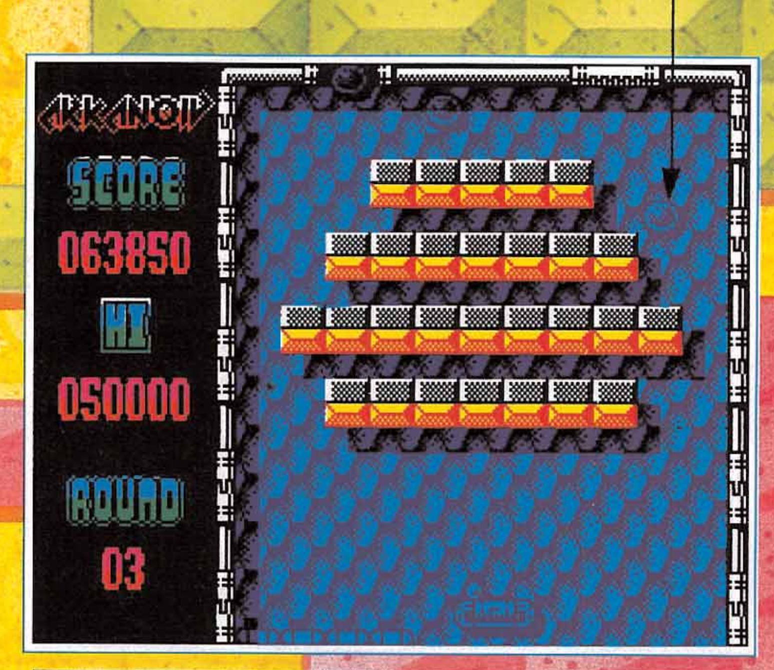


4 Ladrillos irrompibles. *No podemos destruirlos. Son inmunes tanto a los golpes de nuestra pelota como a nuestros disparos.*

5 Ventanas superiores. *Por aquí aparecen los «bichitos incordiantes».*



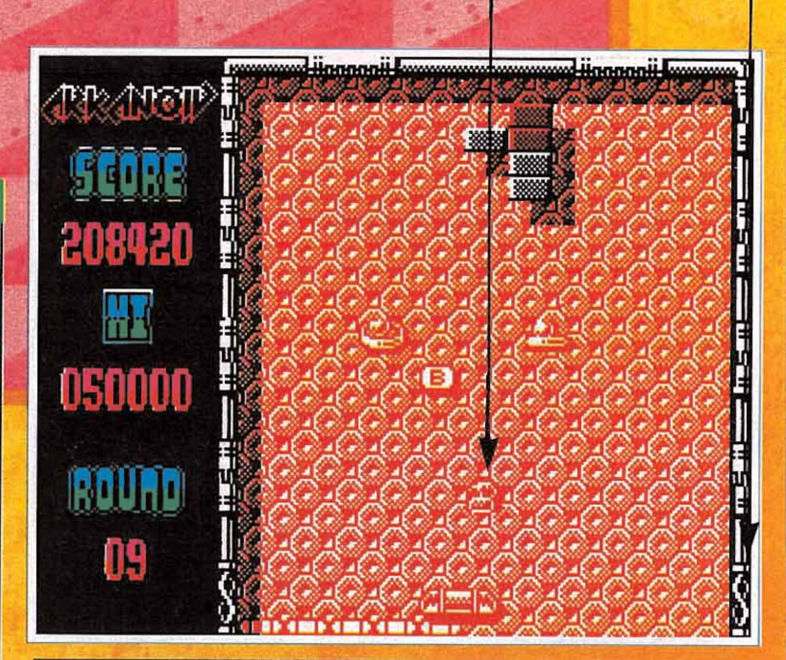
ARKANOID REVENGE OF DOH



8 Burbujas. *Son sin duda los bichos más peligrosos. Nuestra pelota rebota contra ellos saliendo despedida a toda velocidad. Para colmo de males son indestructibles.*

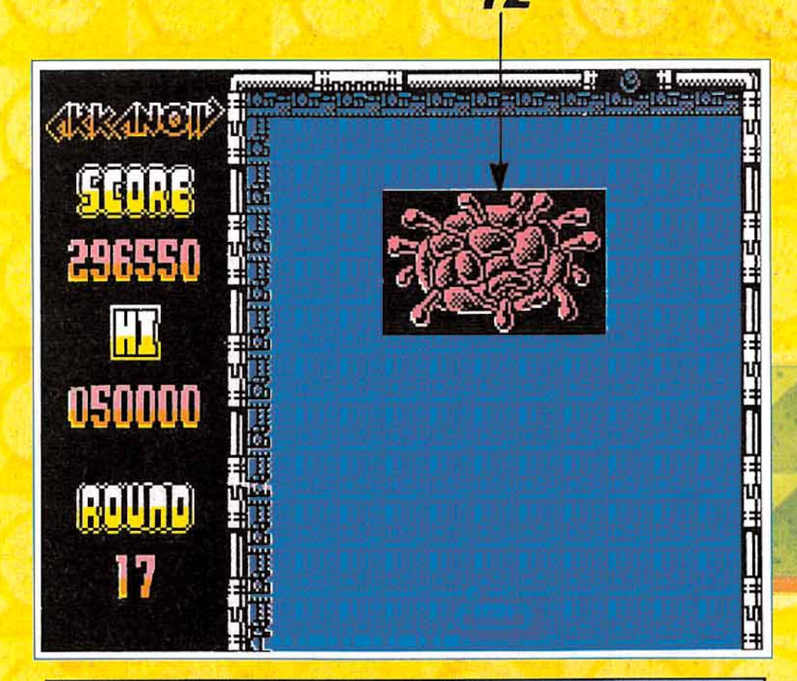
9 *Algunos ladrillos esconden en su interior letras que aparecen al ser destruidos éstos. Recogerlas y obtendréis importantes ventajas.*

UTILIDAD DE LAS LETRAS. SPECTRUM	
B: abre los accesos hacia el siguiente nivel.	**P:** nos da una vida extra.
C: coger la pelota con la raqueta.	**R:** reduce el tamaño de la raqueta. Es la única letra que deberéis procurar no coger.
D: aumenta el número de pelotas.	**S:** disminuye la velocidad de la pelota.
E: aumenta el tamaño de la raqueta.	**SC:** Scroll de pantalla. No tiene utilidad alguna, excepto distraer nuestra atención.
G: al mover la raqueta, ésta deja un rastro que también vale para dar la pelota.	**T:** Al lado de nuestra raqueta aparece una hermana gemela de ésta.
L: láser. Podemos disparar con nuestra raqueta.	
M: aparecen tres pelotas. Mientras quede una en pantalla, las otras dos volverán a aparecer aunque se cuelen.	

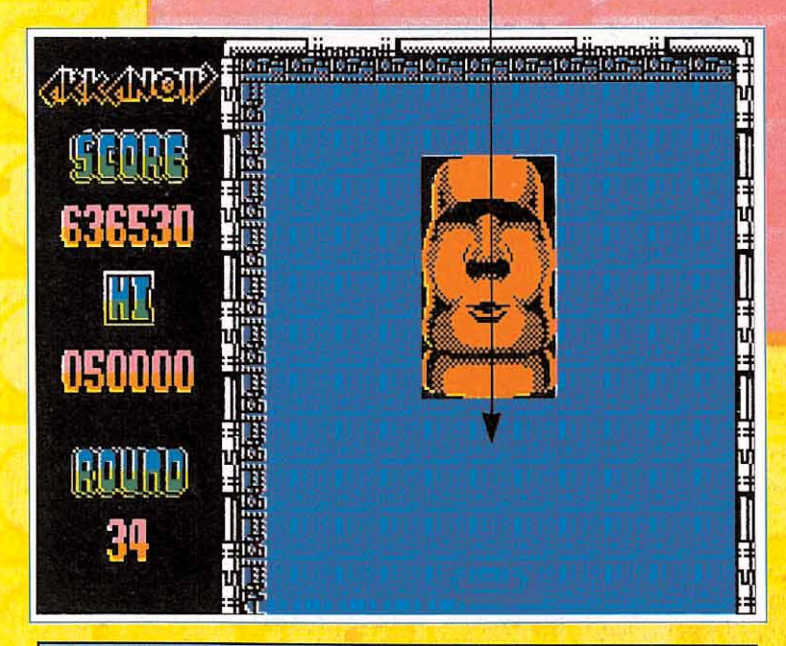


10 *Cuando destruimos todos los ladrillos de un nivel se abren automáticamente las salidas hacia el próximo nivel. Cada nivel tiene dos pantallas opcionales, podemos elegir la de la izquierda o la de la derecha.*

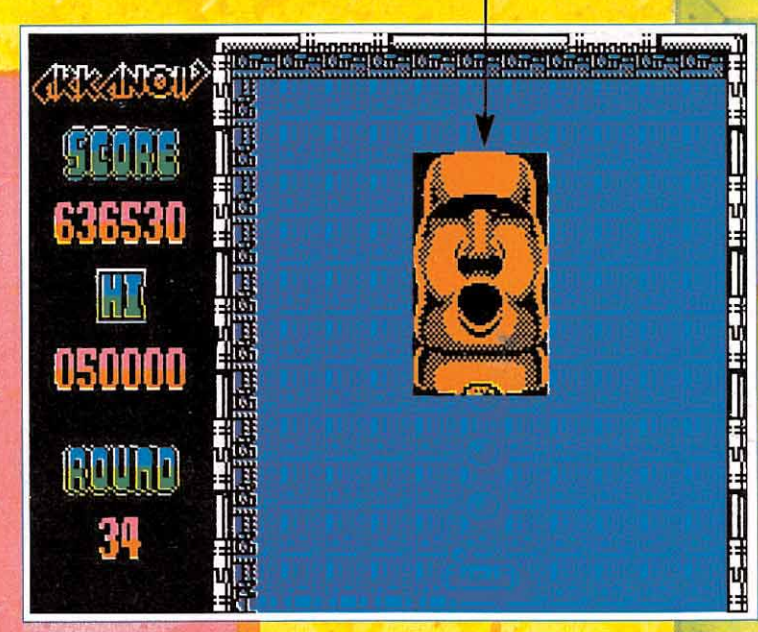
11 «Destructor». *Si recogemos este extraño objeto nuestra pelota se convertirá en una poderosa bola de acero que arrasará todos los ladrillos que se interpongan en su camino.*



12 En el nivel 17 *(tanto si accedemos por el lado izquierdo del nivel 16 como por el derecho), deberemos destruir el corazón central del sistema de seguridad, que controla el acceso hacia los últimos 17 niveles. Necesita 24 golpes consecutivos con la misma pelota para ser destruido.*

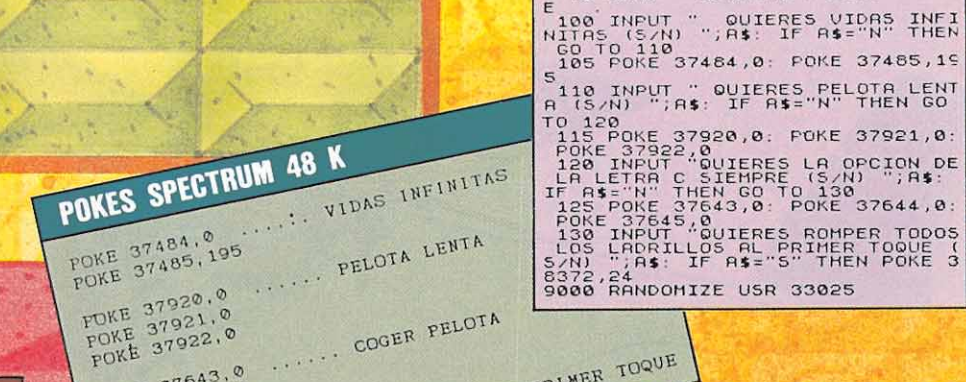


13 Nivel 34. *Por fin hemos llegado a nuestra meta. Ahora tan sólo nos queda destruir el cerebro central del sistema de defensa. Necesita 8 toques consecutivos con la misma pelota para ser destruido.*



14 *El cerebro nos dispara mortíferas burbujas que acabarán con nosotros con tan solo rozarnos. Es conveniente que no permanezcais parados, sino que os movàis de un lado a otro, pues esto reduce las posibilidades de ser alcanzados.*

ARKANOID REVENGE OF DOH



SPECTRUM 48 K

```
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 37484,0: POKE 37485,19
5
 110 INPUT " QUIERES PELOTA LENT
A (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 37920,0: POKE 37921,0:
 POKE 37922,0
 120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE
 LA LETRA C SIEMPRE (S/N) ";A$:
IF A$="N" THEN GO TO 130
 125 POKE 37643,0: POKE 37644,0:
 POKE 37645,0
 130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
 LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 3
8372,24
9000 RANDOMIZE USR 33025
```

POKES SPECTRUM 48 K

```
POKE 37484,0   ...... VIDAS INFINITAS
POKE 37485,195

POKE 37920,0   ...... PELOTA LENTA
POKE 37921,0
POKE 37922,0

POKE 37643,0   ...... COGER PELOTA
POKE 37644,0
POKE 37645,0

POKE 38372,24 ...... LADRILLOS AL PRIMER TOQUE
```

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Arkanoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A031:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A02B,166 ELSE INPUT"Num
ero de vidas";a$:IF LEN(a$)<>0 THEN POKE
 &A026,VAL(a$)-1
50 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 60:|TAPE
60 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &7
FFF:LOAD"!",&8003:CALL &A000
70 DATA 21,1F,80,1,31,1,11,3,80,3E,2D,F3
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B
1,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,3E,3D
,32,CC,32,3E,3,32,15,31,C3,89,30
80 'Vidas infinitas.....POKE &32CC,0
90 'Numero de vidas.....POKE &3115,n-1
```

SPECTRUM 128 K

```
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : POKE 23388
,17: OUT 32765,17: LOAD ""CODE 4
9152: POKE 23388,16: OUT 32765,1
6: LOAD ""CODE
 100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 GO TO 110
 105 POKE 37586,0: POKE 37587,19
5
 110 INPUT " QUIERES PELOTA LENT
A (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN GO
TO 120
 115 POKE 38025,0: POKE 38026,0:
 POKE 38027,0
 120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE
 LA LETRA C SIEMPRE (S/N) ";A$:
IF A$="N" THEN GO TO 130
 125 POKE 37748,0: POKE 37749,0:
 POKE 37750,0
 130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
 LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 3
8473,24
9000 RANDOMIZE USR 33025
```

POKES SPECTRUM 128 K

```
POKE 37586,0   ...... VIDAS INFINITAS
POKE 37587,195

POKE 38025,0   ...... PELOTA LENTA
POKE 38026,0
POKE 38027,0

POKE 37748,0   ...... COGER PELOTA
POKE 37749,0
POKE 37750,0

POKE 38473,24 ...... LADRILLOS AL PRIMER TOQUE
```

Entre los programas que han conseguido convertirse en leyendas de la programación destaca con luz propia uno que la mayoría de vosotros conoceréis: «Arkanoid». Tal vez la clave de su éxito no sólo resida en su elevado grado de adicción, sino en demostrar que no se precisan complicados argumentos ni intrincados laberintos que necesitan meses para resolverse para realizar un buen programa.

El resultado fue un trepidante arcade de sencillo desarrollo y comprensión, pero con un grado de adicción insuperable que nos hizo pasar horas y horas machacando ladrillitos.

Cuando un programa alcanza semejante éxito no suelen tardar en aparecer multitud de secuelas que intenten imitarle en popularidad y cifras de ventas, e incluso suele suceder que sus propios autores intenten hacer esto mismo con una segunda parte.

Sin embargo, «Arkanoid II» no es sólo una segunda parte de un conocido programa, es un excelente arcade totalmente renovado, y que si no fuera porque a estas alturas, decir que un programa de ladrillos es algo original puede parecer descabellado, os diríamos que jugar con este «Arkanoid II» es tan adictivo y excitante como si fuera la primera vez que viéramos un programa de este tipo.

Montones de nuevas pantallas, nuevos obstáculos y enemigos, nuevas letras para recoger y atractivos decorados de fondo son algunas de las novedades que presenta, si bien quizás el mayor atractivo del programa sea que su calidad supera con creces a todos sus predecesores. Para nosotros «Arkanoid II» es, con diferencia, el mejor programa «machacaladrillos» aparecido en el mercado.



Vuele a su quiosco antes de que se agote.

VOLAR POR HOBBY ES ALGO MARAVILLOSO



YA ESTA A LA VENTA

Ya ha despegado la primera revista mensual hecha para los que aman la aviación deportiva.

Si sueña con poner aire por medio, entre usted y la tierra, empiece por VOLAR.

Parapente, ultraligero, ala delta, aviación amateur, globo aerostático... cualquier sistema es bueno para VOLAR.

Ahora, con la posibilidad de ganar un ultraligero. No deje que vuele de sus manos esta oportunidad.

Atrape VOLAR en su quiosco antes de que se acabe.



Si desea suscribirse, puede hacerlo telefónicamente: (91) 734 65 00

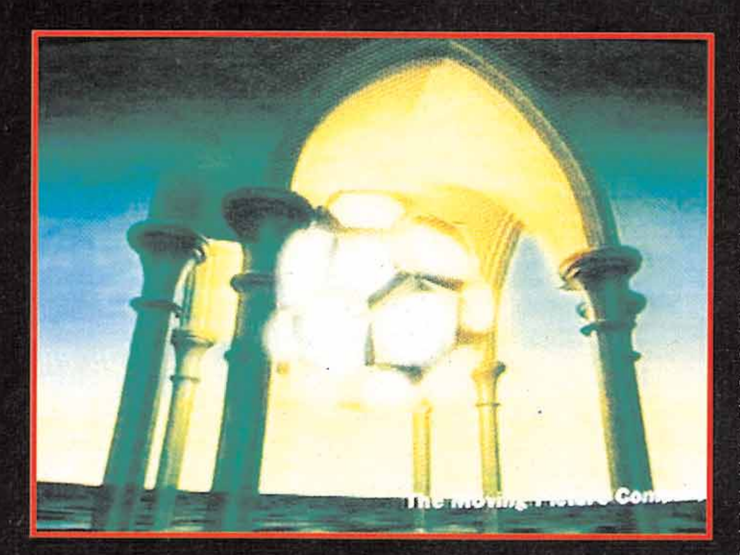
HOBBY PRESS. Para gente inquieta.

ANIMACIÓN POR ORDENADOR

Desde hace unos años el diseño asistido por ordenador ha dejado de ser algo ajeno al gran público. Constantemente llegan a nuestros hogares pequeñas muestras de lo que, en un futuro no muy lejano, tomará una entidad propia, pasando de ser una ayuda en el trabajo y en los estudios, a ocupar por derecho propio un lugar de honor en el campo del arte.

Las imágenes generadas por ordenador han dejado de ser algo extraño, sustituyendo en muchas ocasiones los clásicos medios de dibujo. Buena prueba de ello son los diseños de rótulos y cabeceras que con frecuencia aparecen en nuestros televisores.

Pero no sólo la televisión ha decidido tomar el tren de las nuevas tecnologías y así podemos observar cómo publicistas y cineastas han aprovechado las posibilidades de los ordenadores para conferir un nuevo y original estilo en sus productos. Por poner algún ejemplo práctico, películas como «Tron», han llevado a la máxima expresión el diseño por ordenador combinando imágenes reales con imágenes computerizadas.



Los resultados actuales son a todas luces sensacionales, pero ¿cómo hemos llegado hasta aquí?

Haciendo historia

En 1960 la colaboración de IBM y General Motors dio como resultado la aparición de la primera pantalla gráfica, generándose en ella las imágenes línea a línea. El avance fue importante, pero el proceso era muy lento y costoso, ya que para generar una figura era preciso delimitar sus coordenadas y que el ordenador interpretara las fórmulas correctas. Además la pantalla no reflejaba nítidamente las imágenes, pues el parpadeo de éstas era constante, debido a la singular forma de almacenamiento en memoria. Ésta obligaba al microprocesador a recorrer la imagen x veces por segundo para evitar el parpadeo, pero, aun así, los resultados no eran del todo satisfactorios.

Ocho años más tarde Tektronic inventó la pantalla de





almacenamiento directo, que simplificaba el proceso al no ser necesario que el procesador regenerara la imagen. Pero esta pantalla inicialmente sólo podía ser empleada con monitores en fósforo verde y, sólo algunos años después, el increíble desarrollo tecnológico y el abaratamiento de los costos de producción, junto con la llegada de los circuitos integrados permitió la difusión de las pantallas en color.

Mucho ha llovido desde entonces y sin duda el parque de ordenadores ha crecido también paralelamente a las investigaciones y con él el número de usuarios dispuestos a hacer una pequeña incursión en el campo del diseño. Quien más quien menos todos hemos tenido oportunidad de manejar un programa de dibujo, pero también habremos podido comprobar cómo las limitaciones de la memoria de nuestros pequeños ordenadores nos han impedido emular a los grandes del diseño.

Sin embargo existen en el mercado sistemas especialmente creados para conseguir que las imágenes del ordenador se asemejen a las imágenes reales. Para ello los grandes sistemas precisan un hardware específico y un software diseñado exclusivamente para generar imágenes. Y son estos sistemas los que permiten conseguir los espectaculares resultados que podemos ver en grandes producciones cinematográficas o en vídeos musicales animados por ordenador.

Los pioneros en la investigación y desarrollo de estos sistemas han sido los americanos y los japoneses, pero Europa les sigue de cerca dando paso actualmente a un campo con entidad propia que cada vez alcanza más prestigio por sus sorprendentes resultados.

La primera compañía que creó uno de estos grandes sistemas fue «Quantel», que desarrolló el DFS 3000, empleado con éxito en las Olimpiadas de Montreal. Permitía simultanear en pantalla la imagen real con la imagen del ordenador que aunque era de menor tamaño estaba presente.



El sistema se fue perfeccionando y dio paso al DPE 5000, la primera máquina que digitalizaba imágenes, técnica empleada actualmente para conseguir una mayor sensación de realidad. Ésta consiste simplemente en la traducción de la imagen real a bits, para que el ordenador pueda interpretarla correctamente, tras lo cual, podrá, o bien almacenarla, o bien utilizarla para realizar los fines para los que fue diseñada.

Pero las imágenes en tres dimensiones todavía no habían sido logradas. Fue esta misma compañía la que desarrolló el «Mirage» un sistema capaz de hacer girar las figuras en pantalla y de mezclarlas entre sí, consiguiendo romper una de las limitaciones históricas del hombre, plasmar una imagen tridimensional en una superficie plana, con las consiguientes ventajas tanto en aplicaciones profesionales como en el campo artístico.

Sin embargo para el tratamiento de imágenes en dos dimensiones ha sido el sistema «Paintbox» el que más calidad ha conseguido al posibilitar el empleo de una amplia gama de colores e incorporar texto e imágenes en un programa de diseño. También es capaz de procesar cualquier imagen a través del vídeo para luego alterarla a nuestro antojo.

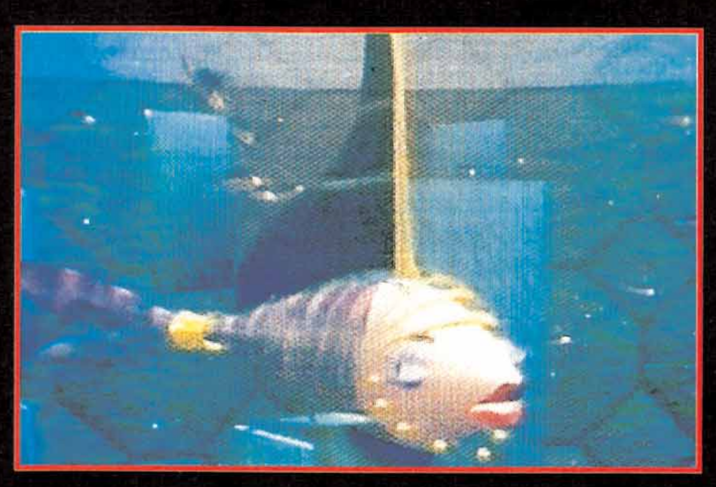
Actualmente, la combinación de los diferentes sistemas existentes en el mercado permiten aprovechar las mejores cualidades de cada uno de ellos, consiguiendo de este modo productos mucho más complejos y perfectos.

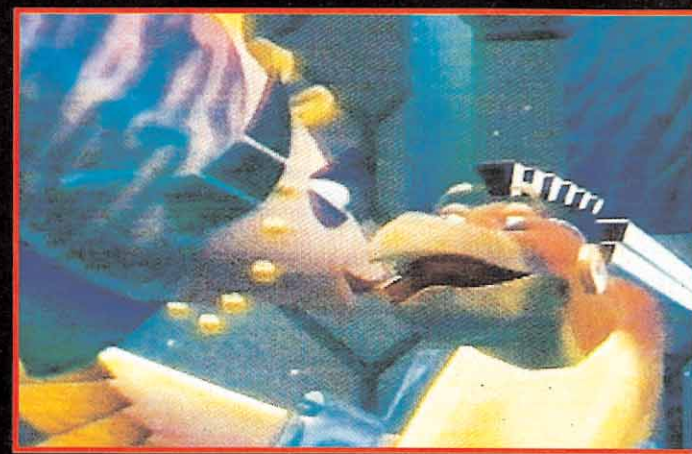
Las aplicaciones

El diseño asistido por ordenador ha tenido desde sus orígenes variadas aplicaciones que van desde el diseño con fines comerciales o divulgativos al diseño artístico.

Dentro de los primeros po-

ANIMACIÓN POR ORDENADOR



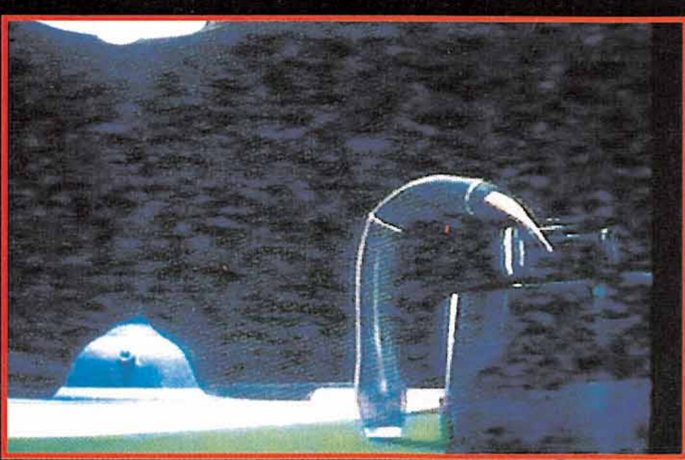


dríamos englobar tanto las aplicaciones con fines publicitarios como campañas realizadas total o parcialmente con ordenador, como las aplicaciones en ingeniería. Estas últimas han dado lugar a sofisticados prototipos que posteriormente han sido analizados por el ordenador para determinar la viabilidad del proyecto. Ésta es una de las aplicaciones más antiguas ya que antes de pasar a formar parte de la vida cotidiana, el diseño asistido era exclusivamente empleado en este área.

Algún tiempo después la imagen comienza a canalizar la transmisión de información, al convertirse las televisiones en un elemento constante en todos los hogares y esto motiva que se incorporen nuevos elementos con el fin de acompañar a la imagen. Surgen así rótulos y textos simultáneos generados por ordenador y más recientemente porcentajes de efectividad como en las competiciones deportivas y diversos gráficos como los empleados en los espacios de metereología.

Pero estas aplicaciones divulgativas o de investigación, han dejado últimamente de acaparar la atención de los usuarios, al encontrar otras









muchas manifestaciones dentro del campo artístico.

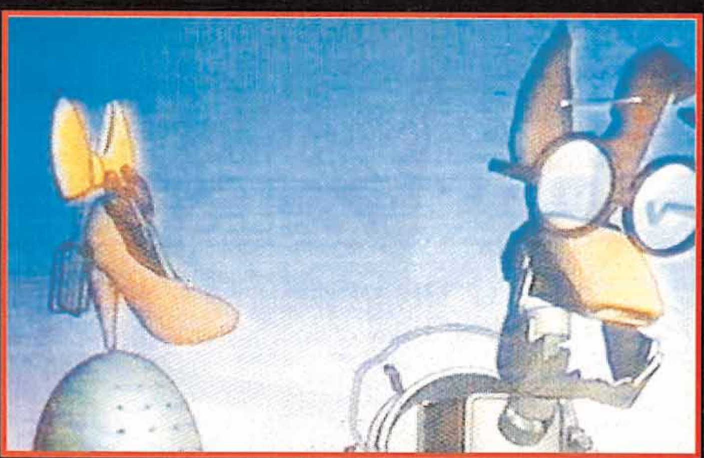
Así aprovechando la novedad y la espectacularidad de las imágenes por ordenador la publicidad ha incorporado esta nueva técnica en muchas de las campañas a las que accedemos a través de la televisión. Igualmente los vídeos musicales han sacado el máximo partido de las imágenes computerizadas, combinando en la mayoría de las ocasiones las imágenes reales con las generadas por el ordenador.



De este modo el ordenador ha pasado a jugar un papel importante en las producciones cinematográficas. En algunas ocasiones las imágenes animadas por ordenador constituyen un elemento ambiental de las películas y en algunos otros casos el principal interés de las mismas. La creciente importancia de la imagen computerizada en el cine ha provocado la aparición de una nueva rama en esta industria especializada en esta nueva técnica de espectaculares resultados. Prueba de ello es que cada vez son más los certámenes internacionales de cine dedicados a presentar las obras que tienen como base las imágenes animadas del ordenador.

El diseño asistido por ordenador ha evolucionado vertiginosamente en los últimos años y presumimos continuará haciéndolo en un futuro próximo abriendo un amplio campo de inéditas posibilidades que sólo el futuro podrá desvelarnos. Y esto no ha hecho más que comenzar.






UN BLANCO Y NEGRO CON MUCHO COLOR
RENAUD
AMSTRAD DISK
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
ZAFIRO software

CARGADORES

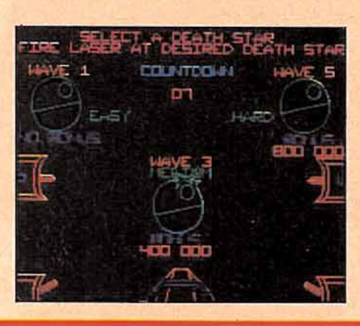
STAR WARS — COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR STAR WARS
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO334:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>8376THENPRINT"ERROR EN DATAS...";:STOP
30 INPUT"ESCUDO INFINITO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE299,206
40 INPUT"CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE MIRA      (S/N)";C$
45 IFC$="N"THENPOKE323,44:POKE328,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE STAR WARS Y PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,173,182,3,201,166,208,15,162,76,142,239,2,162,42,160
110 DATA 1,142,240,2,140,241,2,96,169,44,141,127,78,141,3,79,141,129
120 DATA 136,141,84,137,141,210,144,141,140,145,141,173,181,169,232,141,195,201
130 DATA 169,202,141,202,201,96,70,86,67
```

POKES

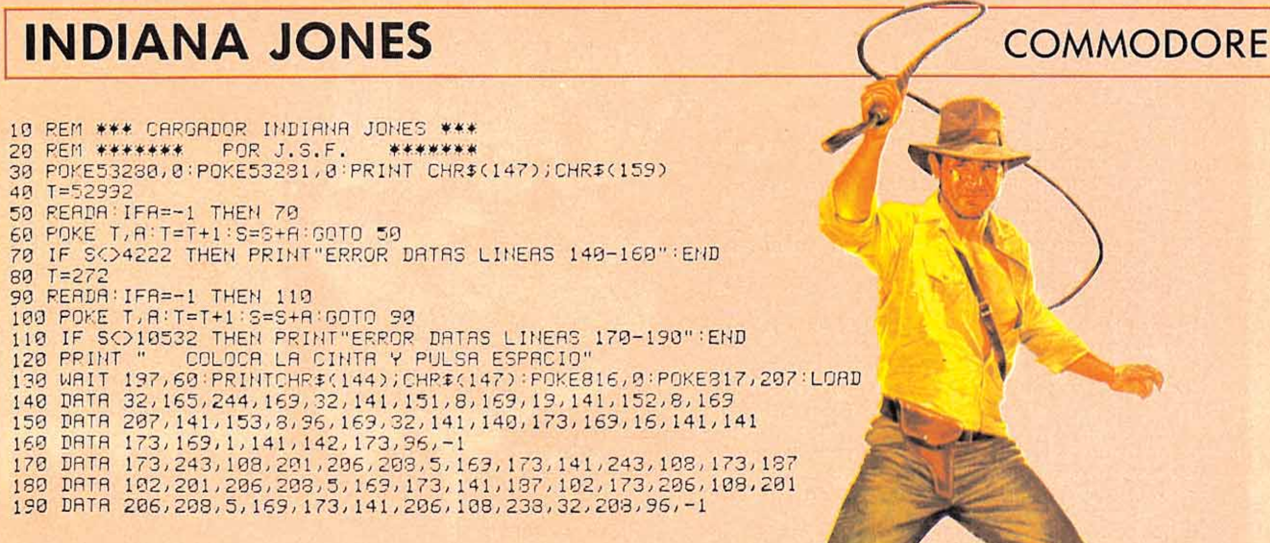
```
poke $4e7f,$2c
poke $4f03,$2c
poke $8881,$2c
poke $8954,$2c
poke $90d2,$2c
poke $918c,$2c
poke $b5ad,$2c ... escudo infinito
poke $c9c3,$e8
poke $c9ca,$ca ... control invertido
                   del punto de mira

sys $8000 ... arranque
```





INDIANA JONES — COMMODORE



```
10 REM *** CARGADOR INDIANA JONES ***
20 REM *******    POR J.S.F.    *******
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT CHR$(147);CHR$(159)
40 T=52992
50 READA:IFA=-1 THEN 70
60 POKE T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 50
70 IF S<>4222 THEN PRINT"ERROR DATAS LINEAS 140-160":END
80 T=272
90 READA:IFA=-1 THEN 110
100 POKE T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 90
110 IF S<>10532 THEN PRINT"ERROR DATAS LINEAS 170-190":END
120 PRINT "   COLOCA LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
130 WAIT 197,60:PRINTCHR$(144);CHR$(147):POKE816,0:POKE817,207:LOAD
140 DATA 32,165,244,169,32,141,151,8,169,19,141,152,8,169
150 DATA 207,141,153,8,96,169,32,141,140,173,169,16,141,141
160 DATA 173,169,1,141,142,173,96,-1
170 DATA 173,243,108,201,206,208,5,169,173,141,243,108,173,187
180 DATA 102,201,206,208,5,169,173,141,187,102,173,206,108,201
190 DATA 206,208,5,169,173,141,206,108,238,32,208,96,-1
```

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 30, página 92.
Amstrad: Micromanía 30, página 92.

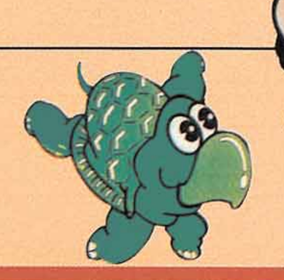
SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 30, página 88
MAPA: Micromanía 30, página 90

CARGADORES

MARIO BROS

SPECTRUM

```
  10 REM CARGADOR MARIO BROS
  20 REM  POR ALBERTO URU/A
  30 POKE 23658,8: POKE 23693,7:
 CLEAR 25087: PÓKE 23739,111: LO
AD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE
  40 INPUT "INMUNE ";A$: IF A$="
S" THEN POKE 52553,0
  50 INPUT "SUPER FÁCIL (SORPRES
ITA) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 5
4000,0
  60 RANDOMIZE USR 50188
```





Alberto Urveña López
(Madrid)

ALE HOP!

MSX

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000! TO 56015!:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD"cas:",R
40 BLOAD"cas:",R
50 DATA 201,201,201,4
60 DATA 189,212,0
70 DATA 92,217,9
80 DATA 95,217,9
90 DATA 98,217,9
```

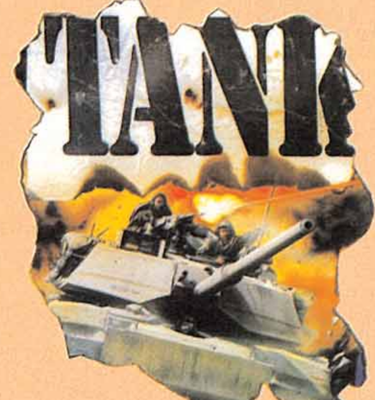




TANK

AMSTRAD

```
1 REM Cargador TANK
2 REM     by:
3 REM   D.R.S.
4 REM -------------
5 REM
10 FOR n=&A000 TO &A05F:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B016:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N):",
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &B00D,0:P
OKE &B012,0
40 LOCATE 5,24:PRINT"Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MEMORY &37C0:LOAD"!":CALL &387C:LOAD"
!",&4000:CALL &A000
60 DATA 21,00,40,01,03,03,3e,8b,f3,ed,4f
,ed,5f,ae,77,00,23,0b,78,b1,20,f5,ed,5f,
c6,19,21,2e,40,01,d5,02,ed,4f,ed,5f,ae,7
7,00,23,0b,78,b1,20,f5,21,00,40
70 DATA 11,00,b9,01,03,03,ed,b0,3e,40,32
,36,b9,21,54,b9,36,c3,23,36,4b,23,36,a0,
c3,2e,b9,dd,21,d9,bb,11,de,00,cd,67,bb,2
1,b5,bc,36,0,23,36,b0,c3,03,bc
80 DATA e5,21,b5,bc,36,00,23,36,80,21,d9
,63,36,3d,21,ce,77,36,34,e1,c3,00,80
```

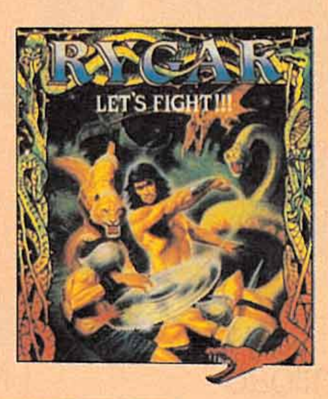


POKES

```
Poke &63D9,0
Poke &77CE,0
```

RYGAR
COMMODORE

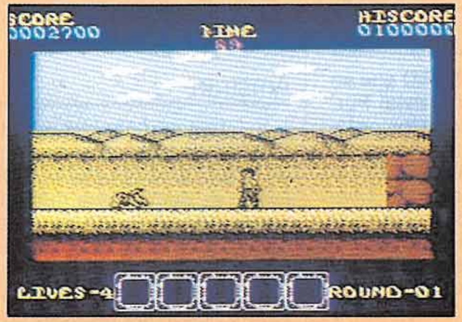
```
10 REM *** CARGADOR RYGAR
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=316TO371:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5624THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..";:STOP
30 INPUT"VIDAS ININITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE332,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE337,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE342,44
60 INPUT"CORAZA ILIMITADA (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE345,44
70 PRINT"COGER TODOS LOS WEAPONS A LA VEZ (S/N)":INPUTW$
72 IFW$="N"THENPOKE352,44:POKE355,44
80 INPUT"NO PERDER LOS WEAPONS AL MORIR (S/N)";P$
82 IFP$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
90 PRINT:PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE RYGAR Y PULSA     SHIFT":WAIT653,1
92 POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,100,8,140,101,8,96,169,165,141,79,37
110 DATA 169,44,141,90,11,169,96,141,210,15,141,82,16,169,9,162,253,141,141
120 DATA 42,142,142,42,169,36,141,82,34,141,63,37,76,21,9,70,86,67
```



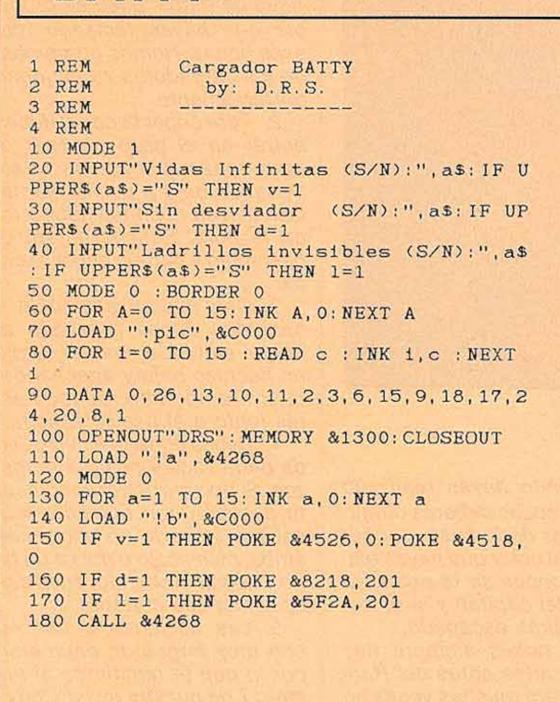
POKES

```
poke 9551,165 ..... vidas infinitas
poke 2906,44  ..... inmunidad total
poke 4050,96  ..... tiempo ilimitado
poke 4178,96  ..... coraza infinita
poke10893,9
poke10894,253 ..... todos los weapons
                    de golpe
poke 8786,36
poke 9535,36  ..... no perder weapons
                    al morir

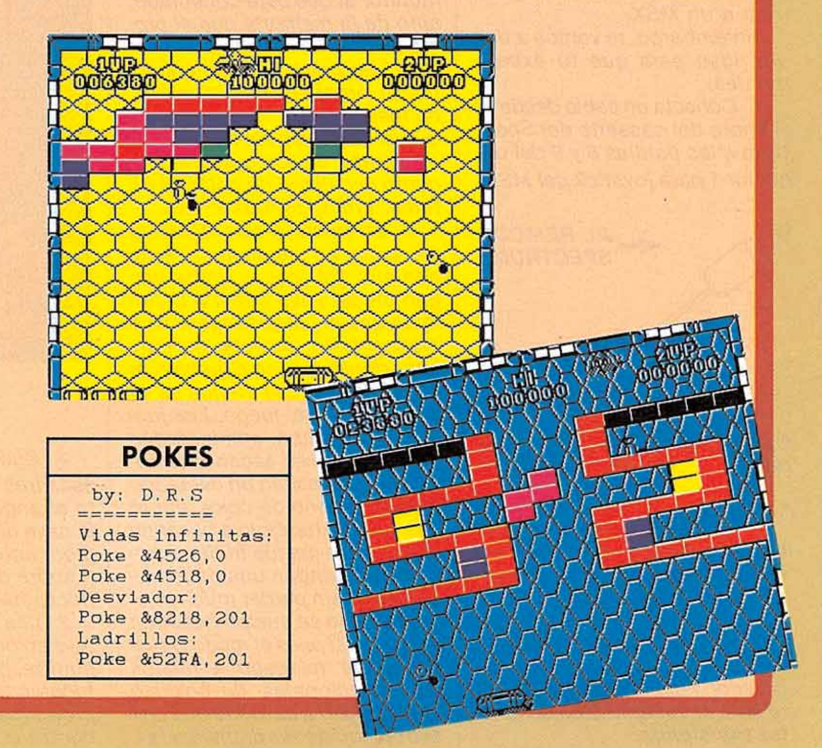
sys 2325 .... arranque
```



BATTY
AMSTRAD

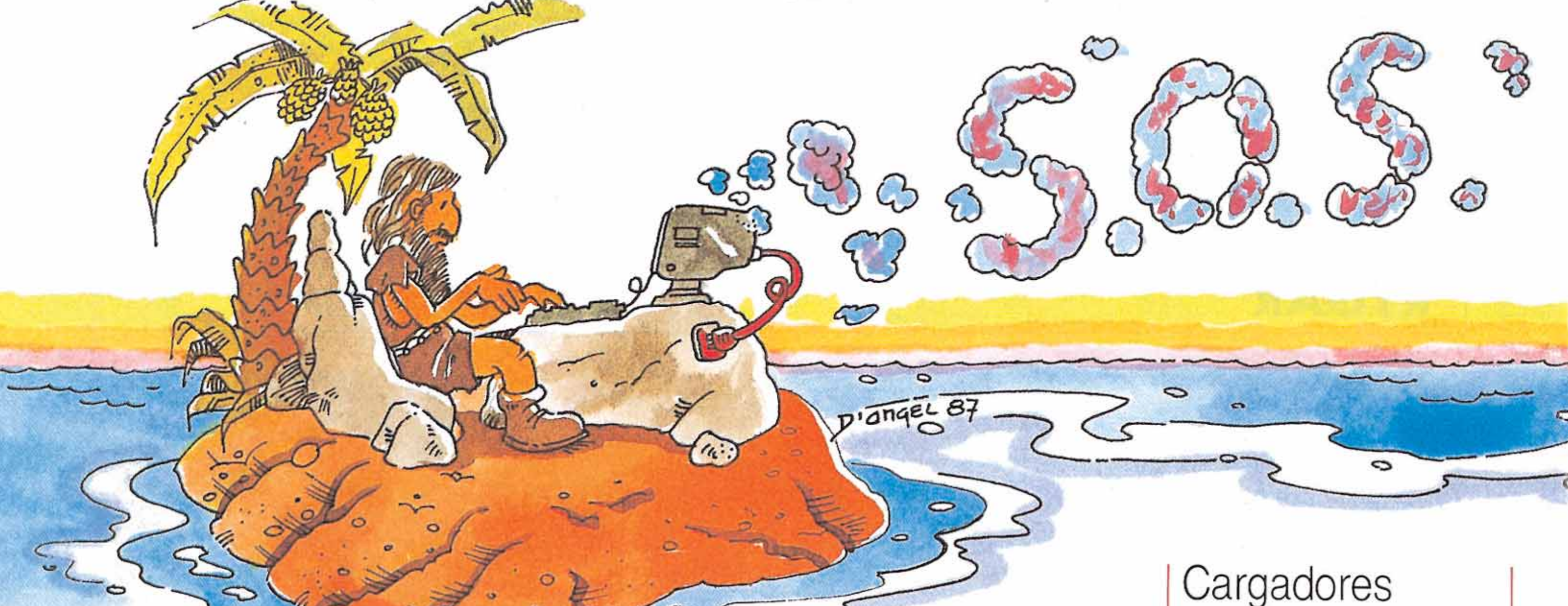


```
1 REM         Cargador BATTY
2 REM            by: D.R.S.
3 REM         --------------
4 REM
10 MODE 1
20 INPUT"Vidas Infinitas (S/N):",a$:IF U
PPER$(a$)="S" THEN v=1
30 INPUT"Sin desviador   (S/N):",a$:IF UP
PER$(a$)="S" THEN d=1
40 INPUT"Ladrillos invisibles (S/N):",a$
:IF UPPER$(a$)="S" THEN l=1
50 MODE 0 :BORDER 0
60 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT A
70 LOAD "!pic",&C000
80 FOR i=0 TO 15 :READ c :INK i,c :NEXT
i
90 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,18,17,2
4,20,8,1
100 OPENOUT"DRS":MEMORY &1300:CLOSEOUT
110 LOAD "!a",&4268
120 MODE 0
130 FOR a=1 TO 15:INK a,0:NEXT a
140 LOAD "!b",&C000
150 IF v=1 THEN POKE &4526,0:POKE &4518,
0
160 IF d=1 THEN POKE &8218,201
170 IF l=1 THEN POKE &5F2A,201
180 CALL &4268
```



POKES

```
by: D.R.S
===========
Vidas infinitas:
Poke &4526,0
Poke &4518,0
Desviador:
Poke &8218,201
Ladrillos:
Poke &52FA,201
```



Uniload

MSX

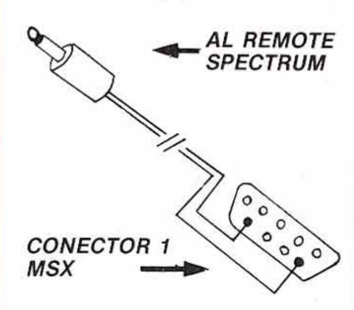
¿El sistema UniLOAD que se utiliza en el juego «Trivial Pursuit», sirve para todos los ordenadores (Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX)? Si es así me gustaría saber dónde puedo conseguir un programa para grabar textos en sistema UniLOAD, ya que quiero transmitir textos de un Spectrum a un MSX.

Eduardo Carreras (Barcelona)

1. El UniLOAD difiere de un ordenador a otro debido a los distintos sistemas de grabación en cinta, así que por ese camino te va a ser imposible transmitir datos de un Spectrum a un MSX.

Sin embargo, te vamos a dar una idea para que tú experimentes:

1. Conecta un cable desde el Remote del cassette del Spectrum a las patillas 6 y 9 del conector 1 para joystick del MSX.



2. Enciende y apaga el motor del cassette del Spectrum tantas veces como el código ASCII de la letra que quieras transmitir.

3. Inspecciona el número de veces que se ha pulsado el disparador 1 del MSX y ese número será el código ASCII de la letra transferida.

Modulador para TV

Amstrad

1. ¿Los graficos del monitor de fósforo verde se ven mejor en la tele al acoplarle el modulador, es decir, tiene más alta resolución un juego en la tele que en el monitor o son iguales?

2. ¿Por qué los programadores no hacen los gráficos en el modo 2 aunque tengan menos colorido?

Santiago Fernández Mena (Lérida)

1. La resolución gráfica de un ordenador no depende del monitor al que esté conectado, sino de la memoria que el propio ordenador dedica a la pantalla, así pues, aunque conectes tu Amstrad a un televisor, no mejorarás su resolución. Lo que sí depende del monitor es el tamaño de los gráficos, así como la calidad de color, la nitidez, brillo, contraste, etc...

2. Lo primero que llama la atención en cualquier juego, son sus gráficos, y éstos juegan un decisivo papel a la hora de que el juego tenga más o menos éxito, por ello es muy importante que se elija bien el modo de pantalla en que se va a desarrollar el juego. Los juegos de aventura, ambientados casi siempre en escenarios coloristas, necesitan un decorado variado y lleno de color, por lo que se acostumbran a hacer en modo 0, los juegos tridimensionales demandan una mejor resolución, sin perder mucho color, por ello se suelen hacer en modo 1, así pues el modo 2 suele quedar relegado a juegos conversacionales, de poker o estrategia, o a aquellos que presentan imágenes digitalizadas.

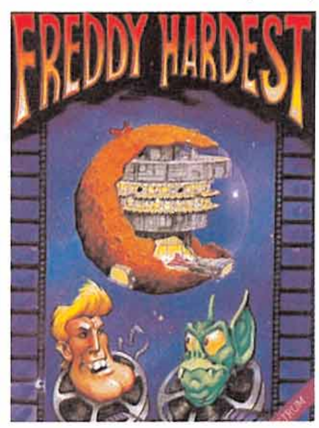
Freddy Hardest

Spectrum

1. ¿Qué debo hacer después de cargar la nave de energía, descubrir el código del capitán y conectar el salto de hiperespacio en una nave?

2. Hay juegos como «Airwolf», y otros en los que al teclear Merge, me sale una línea en la que viene un Load "" Code seguidos de un Randomize y entre comillas un número de cinco cifras. ¿Dónde debo poner los pokes para que me funcionen?, pues lo pongo delante y detrás del Randomize y no funciona.

Leonardo Lara Gómez (Ceuta)



1. Cuando hayas realizado esas tres cosas deberás dirigirte al angar de la base y coger la nave del color que hayas elegido, entonces se te pedirá el nombre del capitán y si es correcto habrás escapado.

2. Los pokes siempre hay que colocarlos antes del Randomize, pero muchas veces no funcionan debido a que estos programas están protegidos contra cualquier poke.

Cargadores

Commodore

1. He tecleado los cargadores de los juegos «Auf wiedersehen Monty», «Arkanoid» y «Krakout», pero en todos al llegar a la línea 30 me sale error. ¿A qué puede deberse?

2. ¿Cómo puedo coger la copa en el juego «El Zorro».

3. En el juego «Barbarian» consigo matar a todos los luchadores, pero cuando llego al mago no sé qué debo hacer.

4. Cuando llego a la entrada del nivel 3 en el «Entombed», me coloco a la izquierda de la cabeza de vaca y doy latigazos, pero ésta no se aparta. ¿Debo colocarme en otro lugar?

5. ¿Qué hay que hacer en el juego «Dummy Run»?

Fernando Abajo (Madrid)

1. Debes repasar bien el cargador entero, incluidas las líneas de datas, pues es probable que hayas tecleado mal esas líneas. Hemos comprobado los cargadores y funcionan perfectamente.

2. Para coger la copa, debes entrar en el pozo y pasar el agua saltando sobre las bolas. Después baja a por la planta. Con ella en tu poder, sube y toca la bola. Ésta levantará el obstáculo y podrás coger la copa.

3. Con mucha paciencia y habilidad debes acercarte al mago, saltando cuando arroje un hechizo bajo y agachándote si tira uno alto. Cuando estés junto a él usa tu espada.

4. Debes ponerte a la izquierda de la vaca y pegarle latigazos. Si no sale debes modificar tu posición con respecto a la cabeza, ponerte un poco más arriba, más abajo o más a un lado y seguir probando, pues esa es la técnica correcta.

5. Las acciones a realizar son muy largas de enumerar, por lo que te remitimos al número 7 de nuestra revista, en el que encontrarás un completo artículo que te explica paso a paso qué debes hacer.



Pokes

Spectrum

1. ¿Por qué en casi todos mis juegos no funcionan los pokes?

2. En el juego «Three Weeks in Paradise», ¿para qué sirve la espina que se le arranca al león? ¿Cómo se utiliza la pecera? ¿Cómo se utilizan las brasas? Yo intento coger el agujero o algo que lo parece en la pantalla que hay detrás del cocodrilo pero no lo consigo. ¿Qué hay que hacer?



3. ¿Cómo se pasa la primera pantalla del juego «Renegade»?

Miguel Ángel Madeo Orgas (Málaga)

1. Los pokes no te funcionan debido a muchos factores, como pueden ser que los introduzcas mal o que los juegos estén protegidos contra éstos.

2. Esa espina no sirve para nada, simplemente sirve para que el león nos lo agradezca y nos deje pasar.

La pecera se utiliza en la pantalla que está al lado de la del pozo para que la araña que hay no te mate. Para pasar a esa pantalla deberás tener el agujero y éste se consigue cogiendo la menta y dirigiéndose a la pantalla helada (la de color blanco); allí hay un hueso marcado en el cual nos colocaremos y empujaremos el joystick hacia delante para que aparezca el agujero y lo podamos coger.

3. Para pasar esa pantalla sólo tienes que matar a todos los enemigos que haya, incluido su jefe.

Explorer

Commodore

1. ¿Cuál es el objetivo del «Explorer?

2. ¿Qué debo hacer en el «Back to the Future»?

3. En el «Scarabeus» después de haber bajado al segundo piso, ¿qué debo hacer?

4. ¿El «Saboteur» acaba cuando activas la bomba y coges el helicóptero?

Marc Masana (Barcelona)

1. Tienes que buscar las piezas de tu avión por toda la selva, para salir de ella una vez reconstruida tu aeronave.

2. Debes conseguir que se enamoren tus padres para que puedas nacer.

3. Ese es el final del juego.

Monty on the Run

Amstrad

¿Cuáles son los objetos que hay que seleccionar en el juego Monty on the Run? De los cinco creo que sé tres: el 2, paquete jet; el 4, soga y el 13, máscara de gas.

Iñigo Zamora Morcillo (Madrid)

No vas desencaminado en tu suposición, los objetos que hay que seleccionar son, además de los que tú dices, estos otros dos: pasaporte y barrilete de ron, este último sirve para «convencer» al capitán de la importancia de nuestra presencia a bordo.



Army Moves

MSX

1. ¿Me podría decir el código de acceso para la segunda parte del juego «Army Moves»?

2. ¿Cómo se coge la llave que está al fondo del castillo del «Phantomas 2»?

¿Por qué al coger el objeto redondo del mismo juego aparece en la pantalla de la llave que está al fondo del castillo una especie de magnetofón? ¿Porqué hay una piedra que brilla? ¿Sirve para algo?

Fº Miguel Vázquez López (Almería)



1. El código de acceso a la segunda parte del «Army Moves» es el 37215.

2. En el «Phantomas II», tienes un pequeño lío, a ver si nos aclaramos: si el «fondo del castillo» es la Cantera, el objeto redondo debe ser la tuerca y lo que tú llamas «magnetofón» un señor en bicicleta. Todo está relacionado con la llave por la que nos preguntas. Para cogerla debes entrar en la habitación de la llave con la tuerca y cuando salga el señor en bicicleta debes empezar a mover el joystick de izquierda a derecha a toda velocidad. Entonces, tu energía subirá al máximo y darás un supersalto que te permitirá llegar hasta la llave.

Por otra parte, la piedra que brilla no se puede coger y no se necesita para acabar la misión.

Barbarian

Commodore

1. En el juego «Barbarian», ¿cómo se logra matar al mago que sale al acabar con todos los enemigos?

2. En el juego «Don Quijote», ¿qué tengo que hacer después de armarme caballero?

3. En el mismo juego, ¿cuál es el código para poder acceder a la segunda parte?

4. En el juego «Laberinto», ¿cómo consigo hacer algo?

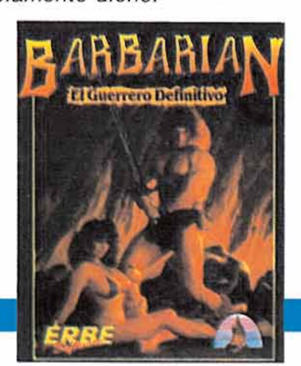
David del Bosque (Barcelona)

1. Cuando tire un hechizo alto, rueda hacia él y cuando sea un conjuro bajo, salta hacia arriba. Cuando estés próximo a él, mátalo con tu espada.

2. Son muchas las acciones que debes hacer para completar el juego y por eso te remitimos al especial número 3 de MICROMANÍA. De todas formas, podemos decirte que te harán falta un escalón de tu casa y un pedrusco...

3. La clave es «el ingenioso hidalgo».

4. Son innumerables las acciones que debes realizar y tampoco nos detallas tus dudas. De cualquier modo, en la aventura conversacional, de información tienes que ir al cine, comprar palomitas y entrar en la sala donde se proyecta el film «Labyrinth». Al comenzar la película empezará el juego propiamente dicho.





Avenger

Spectrum

1. ¿Cómo se introducen los pokes? ¿Hay algún número de MICROMANÍA dónde se explique?

2. Para los juegos «Avenger» y «Great Escape», ¿han publicado la solución y los mapas?

Juan José Sarasgueta Gutiérrez (Bilbao)



1. En el número 23 de MICROMANÍA, al final de la sección Código Secreto se explica ampliamente cuándo se puede introducir un poke y cómo hacerlo.

2. En el número 19 de MICROMANÍA aparece publicado el juego «Avenger» y en MICROMANÍA número 18, el «Great Escape».

La clave de Dinamic

Commodore

Cuando termino la primera fase del juego «Army Moves» me dan la clave 15836. Pero el ordenador no la acepta. ¿Cuál es la verdadera clave?

José Luis Meco (Málaga)
Rafael Higuera (Madrid)

La clave correcta es 51237.

Game Over y Cobra

Amstrad

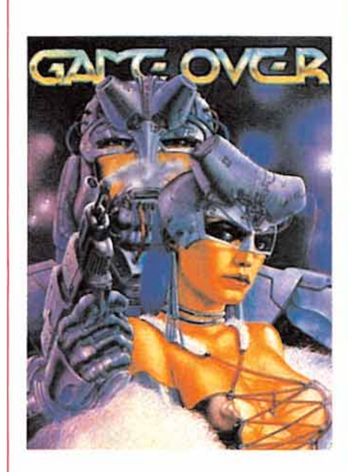
1. En el juego Game Over de Dinamic, ¿cuál es la clave para obtener el acceso a la segunda parte?

2. En el juego Cobra, ¿cómo se llega al violador nocturno?

Sergio Canto (Valencia)

1. La clave para que puedas seguir jugando a este magnífico juego, pero con nuevos paisajes y enemigos, es la siguiente: 10218.

2. El violador nocturno es el último enemigo al que tenemos que vencer para terminar con éxito nuestra misión, surgirá de una alcantarilla en la tercera fase, cuando hayamos convencido a todos los delincuentes, macarras, psicópatas, mafiosos, secuestradores y demás gentes de mala vida, que pueblan el lugar, de que se entreguen a la ley, con nuestra habitual diplomacia (léase tiros, navajazos y mamporros varios).



Hobbit

Commodore

1. Tengo el número especial en el que se encuentra el mapa del «Hobbit», pero creo que la versión de Commodore es diferente, pues siguiendo vuestras instrucciones no consigo recoger el mapa. ¿Dónde está? ¿Qué combinación debo utilizar y cómo?

2. ¿Se ponen a la venta en los quioscos los números especiales?

3. Cuando además de un cargador ponéis los pokes directos, ¿cómo se arranca de nuevo el programa? En algunas ocasiones no decís cuál es el SYS, por ejemplo en «Auf Wiedersehen Monty» y «Delta».

4. ¿Cómo puedo liberar a Ludo en «Labyrinth»?

Antonio Carmona (Barcelona)

1. El mapa lo tiene Gandalf, y por lo general el mismo mago es el que te lo da. Desconocemos cuál es la combinación a que te refieres, para salir debes abrir la puerta y salir por ella (Open door. Go).

2. Al igual que los números normales, los especiales se ponen a la venta en los quioscos.

3. Hay algunos programas que están protegidos contra el reset y otros que al hacer el reset pierden parte de la información y por tanto ésta no puede recuperarse con un SYS. Para meter los pokes, en los casos concretos a los que te refieres, necesitas un cartucho especial que realiza esta función, pero de todos modos siempre puedes utilizar el cargador.

4. Ludo está colgado boca abajo de un árbol. Tienes que librarte primero de todos los goblins, haciendo que caigan en los cuadrados de color que hay por la pantalla. Cuando no queden goblins, pègate a Ludo y usa las tijeras (Use shears).

Ghosts'n Goblins

Spectrum

En el juego «Ghosts'n Goblins», cuando llego a la princesa mato a las dos Arpías y luego ya no sé qué hacer.

¿Dónde hay que ir para poder subir hasta la princesa?

Roberto Díaz (Madrid)

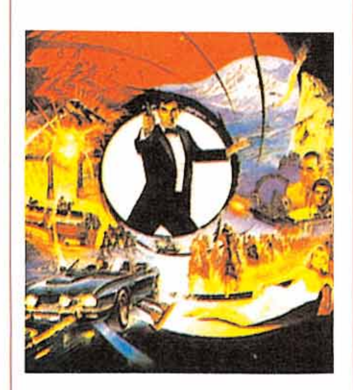
El final de este juego es bien sencillo, sólo tienes que matar a las dos Arpías y una vez muertas descubrirás a la princesa en el plano superior de la última pantalla, sólo tendrás que saltar y subir hasta donde está ésta para reunirte con ella y salvarla.

007

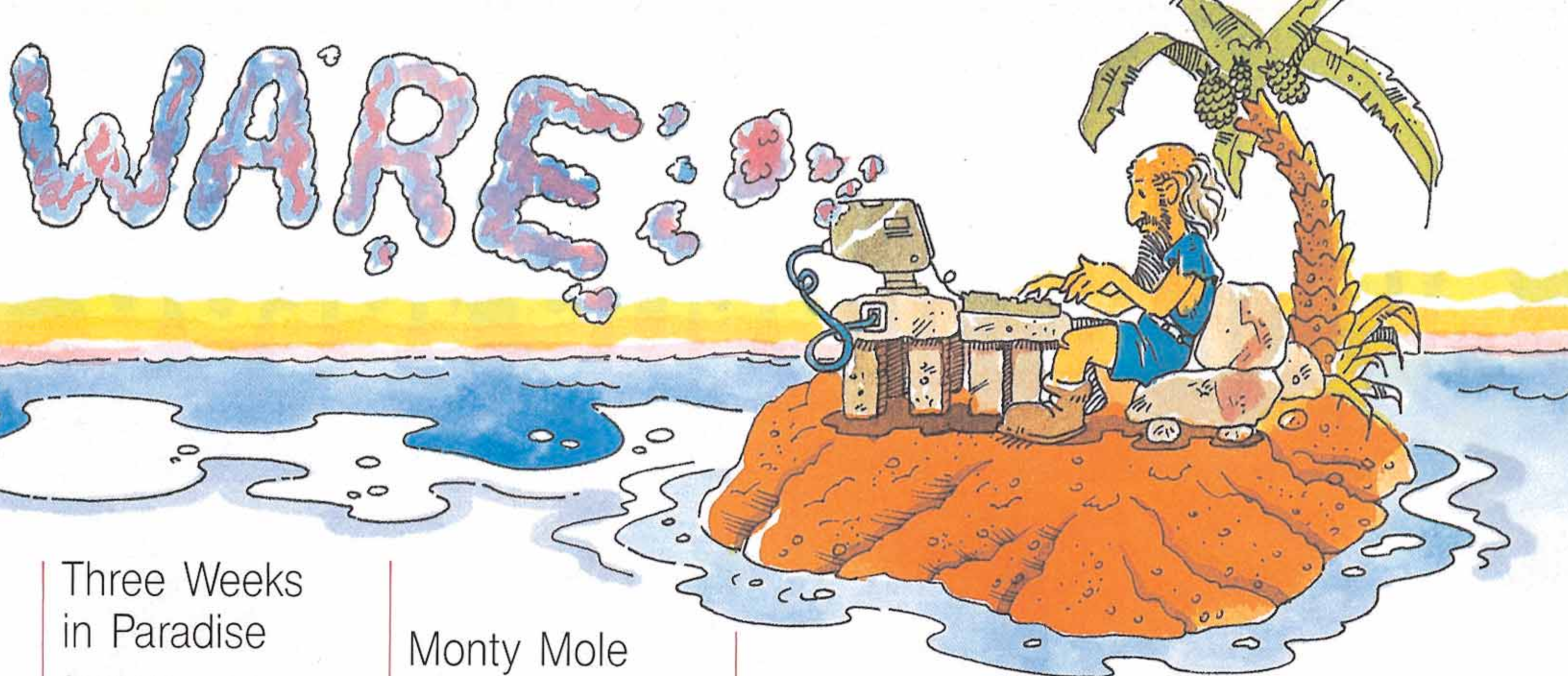
Spectrum

¿Qué debo hacer para pasar la primera pantalla (Gibraltar) del juego «007»?

Ginés Zamora Gil (Murcia)



En la fase de Gibraltar lo que tienes que hacer es localizar al agente enemigo que está entre las rocas y matarle. Para ello dirígete hasta el final de la fase y una vez allí dispara contra todo bicho viviente hasta que des con el agente enemigo y entonces pasarás de fase.



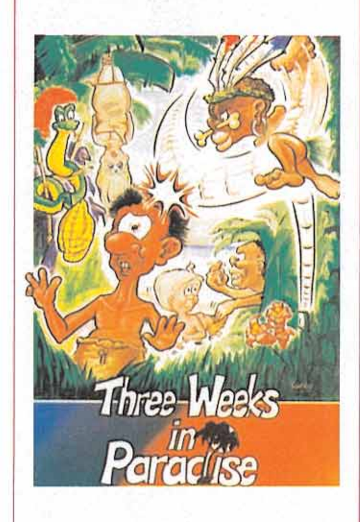
Three Weeks in Paradise

Spectrum

En el juego «Three Weeks in Paradise», para qué sirven: el huevo, la pecera, la olla, el caramelo y los palos.

¿Cómo se coge: el cacahuete, el hielo y la espina?

Diego Pérez Fadou (Burgos)



El huevo sirve para ponerlo en el nido del águila para que ésta no nos ataque.

La pecera sirve para que la araña de la habitación contigua a la del pozo tampoco nos ataque.

Cuando dices el caramelo no sé a qué objeto te refieres, pues éste no aparece en el juego.

Los palos sirven para encender fuego en la herrería y después poder coger las brasas. Para coger el cacahuete tienes que tener en tu poder la botella y el sacacorchos.

En el juego no existe ningún hielo.

La espina se consigue teniendo la olla llena de agua y situándonos encima del cangrejo y empujando el Joystick hacia adelante, entonces aparecerá la espina.

Monty Mole

Amstrad

1. ¿Podríais enviarme o publicar en la revista pokes para «Monty Mole»?

2. También querría los códigos del «Saboteur II».

3. ¿Por qué cuando en el «Great Escape» corto las verjas y salgo voy a la cárcel?

José Carlos Gutiérrez (Madrid)

1. Los pokes de «Monty Mole» no se han publicado en esta revista, pero no desesperes que tarde o temprano lo haremos, la solución y el mapa están en el número 8.

2. Los códigos para las diferentes misiones de «Saboteur II» son, por este orden, los siguientes: Enter, Jonin, Kime, Kuji Kiri, Saimenjitsu, Genin, Mi-lu-kata y Satori.

3. La explicación a tu duda es muy sencilla, cuando escapas, debes llevar dos objetos de vital importancia, que puedes elegir de entre estos tres: la brújula (para orientarte), la bolsa, o los documentos (para pasar por alemán). Si no llevas al menos dos de estos objetos, te tomarán por espía y volverás a la cárcel.

Army Moves

MSX

1. ¿Cuál es la clave de acceso al segundo nivel del «Army Moves» para MSX?

2. ¿Existe el juego «Commando» para MSX?

Javier Gutiérrez (San Sebastián)

1. El código de acceso al segundo nivel del «Army Moves» es el 37215.

2. De momento, no se ha editado el juego «Commando» para MSX.

Great Escape

Amstrad

1. ¿En el «Great Escape», para qué sirve la comida, la radio, las herramientas, una botella que hay en el primer barracón y el paquete de la Cruz Roja?

2. He recogido estos objetos además de la llave cerca del comedor, el traje, la linterna, la llave que está debajo de la torre de vigilancia y la pala. ¿Cuál es el siguiente paso para escaparse?

3. En el «Short Circuit», ¿dónde se encuentran los cigarrillos para apagar el ordenador central?

Carlos A. Sancho (Madrid)

1. La comida sirve para entretener a los perros y el veneno (botella de la enfermería), para matarlos. Las herramientas sirven para forzar las puertas. En el paquete de la Cruz Roja, te envían cada día un objeto, son los siguientes: el chocolate, sirve para lo mismo que la comida, las tenazas para cortar la alambrada, la bolsa, imprescindible para escapar, y la brújula, que te servirá para orientarte en tu huida.

2. Cuando tengas todos estos objetos, además de los que te manda la Cruz Roja, quita la tierra del túnel que hay debajo de la estufa con la pala, para poder ir por él hasta la zona de ejercicios cuando caiga la noche, y allí, cortar la valla con las tenazas y escapar, llevando dos de entre estos tres objetos: la bolsa, la brújula y los documentos.

3. Los cigarrillos están en una pantalla algo apartada, dentro de la segunda zona de alta seguridad, en una habitación justo al lado de la salida y en la que hay guardias.

Enduro Racer

Commodore

1. ¿Sabéis si el «Enduro Racer» tiene problemas de carga en la versión original?

2. ¿Cómo se pasa a la segunda fase en «Cobra»?

3. ¿Dónde se oye mejor el Commodore, en una televisión o en un monitor?

Juan Carlos Álvarez (Barcelona)



1. El «Enduro Racer» no tiene por qué dar problemas en su versión original. Si tienes algún fallo es posible que la cinta esté defectuosa.

2. Para pasar de fase debes llegar al final de la ciudad con Ingrid, que es la mujer del traje negro. Ésta te seguirá a todas partes, incluso saltará o se agachará cuando tú lo hagas.

3. No hay mucha diferencia entre la calidad de sonido de un televisor o de un monitor.

ATARI DA MUCHO JUEGO



DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro 5-7 · 28028 Madrid

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 · Alcobendas 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.ª 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31 46018 Valencia

PYRAMIDE Cartagena 80 1 C · 28028 Madrid



IMPACT
Impact
Impact
Impact
SYSTEM 4
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID

HA SIDO UNA DURA JORNADA, AHORA...

...¡DISFRUTA CON TU CHICA!

TURBO GIRL

AMSTRAD · SPECTRUM · MSX·MSX2 · disco

¡DEBERÍA COMPROBAR EL COMPRESOR AXIAL... SUENA MAL!

¡!

CUIDADO

¡HEY...

¡¡NOKIS A LAS TRES!!

SCRIIII...

PERFECTO EL SISTEMA DE RETROPROPULSORES...

?

¡TROMPOS AHÍ ENFRENTE!

ZIUU ZIUU

HA HA HA HA HA

¡AH, CON QUE ESAS TENEMOS, TOMA...

FUUOOOSH

¡UF!

¡A PUNTO ESTUVE DE CAER AL VACÍO!

HUNDRA

UHU UHU UHU

GRRRRR

UHO

LOS RUIDOS DE LA NOCHE SON LA MÚSICA QUE ENVUELVE ESTA AVENTURA

¿QUE?

CRASH

CROAC

KSHIOOW

POK

¡TOMA LEÑA, MALDITO DRAGÓN!

MALDITA PIRAÑA ¡ME HA ROTO EL VESTIDO!

SPLASH

FLOP FLOP FLOP FLOP

¡MURCIELAGOS! ¡QUE ASCO!

DINAMIC

PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID TELEX: 44124 DSOFT-E

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas) | TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEF.)

29 UNO